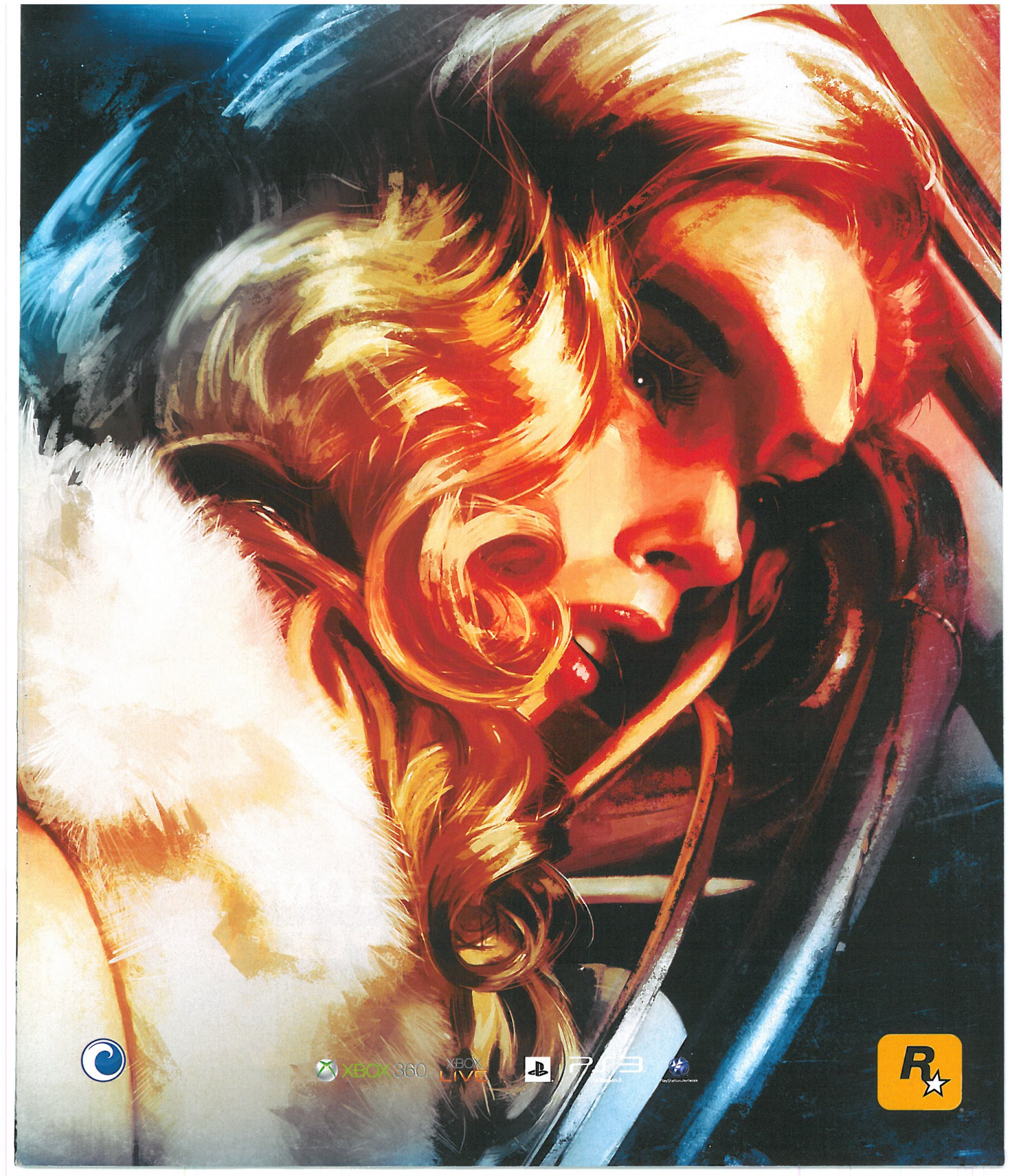


POR SÓLO 1'90€
TODAS LAS NOVEDADES: MORTAL KOMBAT ★ PORTAL 2 ★ OPERATION FLASHPOINT RED RIVER ★
PES 2011 3D ★ SHIFT 2 UNLEASHED ★ VIRTUA TENNIS 4 ★ FINAL FANTASY IV ★ MAGICKA ★
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO 32
MAYO 2011
MÁS JUEGOS...
WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE
L.A. NOIRE
SHADOWS OF THE DAMNED
MX VS. ATV ALIVE
DUNGEON SIEGE III
ALICE
HOLLYWOOD MONSTERS 2
NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE
¡CONTINÚA EL CONCURSO!
10 NINTENDO 3DS
EXCLUSIVA
MASS EFFECT 3
El punto y final de la aventura espacial definitiva
AVANCE EXCLUSIVO
RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
Vuelve al epicentro de la invasión zombie
¡LO JUGAMOS EN EXCLUSIVA!
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Un MMO de proporciones galácticas
www.marcaplayer.com
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.ES
ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD PC ★ CRYSIS 2 PS3 ★ XBOX 360 ★ OKAMIDEN NDS ★ LEGO STAR WARS III PS3 ★ XBOX 360 ★ WII ★ SHIFT 2 UNLEASHED PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ VIRTUA TENNIS 4 PS3 ★ XBOX 360 ★ WII ★ MOVE HEROES PS3 ★ SUPER TREET FIGHTER IV 3D N3DS


XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
R



CONGRATULATIONS!
WHOPPER COMPLETE



El Sabor es el King

burgerking.es

MARCA player

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR

David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

RESPONSABLES DE CONTENIDOS

- Gustavo Maeso (TV, Marcaplayer.com) - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Marca Player) - *marcaplayer@unidadeditorial.es*
- *Juan García (Guías) - marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES

- David Navarro Blázquez (Marca Player Directo)
- Alejandro Peña (Actualidad)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Jaume Esteve (El Mundo Player, Marca Player Directo)
- Javier Artero
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos

DISEÑO

Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es
(Diseño Original Marca Player, diseño portadas, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE

- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es* (Cierre)

PUBLICIDAD

Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 50
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA

Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Emilia Salvador/Matteo Gobbo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP



BIOWARE DA EJEMPLO



> ***David Sanz***
Director Marca Player

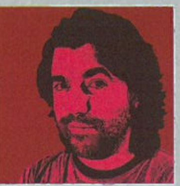
CUANDO COMENZAMOS A TRABAJAR EN este número de Marca Player estábamos muy emocionados. La portada iba a ser *Mass Effect 3*. No era para menos. En el momento en el que Juan "Xcast" regresó de su periplo para ver lo último de BioWare nuestro hype no hizo más que multiplicarse. Tanto que tenemos que ir recogiendo la baba por dondequiera que pasamos.

Pero ¿por qué sentimos eso por la criatura de BioWare? Simplemente porque Mass Effect representa uno de los paradigmas del compromiso dentro de complicado mundo de los desarrolladores. Sí, ese universo lleno de presupuestos, horas de trabajo, plazos de entrega, tests...

La diferencia entre productos como Mass Effect y otras muchas franquicias es que durante estos años BioWare ha sabido eliminar de la ecuación el factor "plazo de entrega" en esta saga. ¿El resultado? Una historia redonda, cerrada y completa, trabajada al máximo y con una profundidad tal que permite la creación de otros buenos (y remarco buenos) productos relacionados con el principal.

En un mundo en el que los presupuestos y los plazos de entrega están por encima del desarrollo y los tests en muchas ocasiones es de aplaudir el modo de trabajo de empresas como BioWare (con Mass Effect), Rockstar o Blizzard. Para los periodistas en ocasiones es una "tortura" trabajar con ellos debido a su carácter especial, pero es una bendita tortura.

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Me encanta estar al cargo de esto. ¿Dónde está la cabina de suicidio?"
ME GUSTA: Fullhouse Poker
ODIO: Esas publis que entran y luego se caen...
JUEGO A: Crysis 2



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Tanto va el cántaro a la fuente que sabe ir solo"
ME GUSTA: Mi Nintendo 3DS
ODIO: Esos mails que me manda Gus en los que me increpa cosas
JUEGO A: Pilotwings Resort



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Pierdo carteras y móviles como deporte extremo."
ME GUSTA: Viajar a Canadá constantemente.
ODIO: Neo Retro.
JUEGO A: Portal 2



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Quiero que American McGee haga un juego de Mary Poppins"
ME GUSTA: El Cisne Negro
ODIO: Los eurodiputados
JUEGO A: Final Fantasy VII



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"La vida te da sorpresas, sorpresas te da la vida, ay Dios"
ME GUSTAN: Las torrijas.
ODIO: Las medias de cristal
JUEGO: Los Sims: Medieval.



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"El mundo online tiene más siglas que la CIA".
ME GUSTA: ¡Bienvenidos bitoon!
ODIO: Que DCUO pinche
JUEGO A: AC: La Hermandad



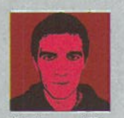
Sara Borondo
REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



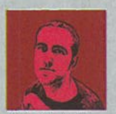
Angel Llamas
REVIEWS



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Alejandro Peña
REVIEWS



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

EXCLUSIVA
MASS EFFECT 3

8 VIAJAMOS A LOS ESTUDIOS DE BIOWARE PARA DESCUBRIR LOS SECRETOS DEL JUEGO DEL AÑO, EL COLOFÓN PARA LA SAGA GALÁCTICA MÁS GRANDE.

74 ANALISIS **MORTAL KOMBAT**

SECCIONES FIJAS

16 **ACTUALIDAD**
Todo lo nuevo del mundo de los videojuegos. Descubre toda la actualidad del sector.

44 **CONCURSOS**
¡Sorteamos 10 Nintendo 3DS!

102 **DESCARGAS**
Islands of Wakfu, Moon Diver, Mass Effect 2: La Llegada...

104 **NEO RETRO**
Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes, Final Fantasy VII...

106 **TRUCOS**
Convertimos lo difícil en fácil.

108 **MÓVILES**
El nuevo Xperia Play...

110 **HARDWARE**
Cacharros para tu gusto y disfrute.

112 **COMUNIDADES**
¡Resuelve tus dudas!

118 **GUÍA DE COMPRAS**

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE

28 **World of Tanks**
El MMO que está causando sensación en todo el planeta. Miles de tanques luchando entre sí para conquistar el mundo. Además, es gratis y te lo contamos todo.





64 AVANCES **SHADOWS OF THE DAMNED**

AVANCES
50 **RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY**

ANÁLISIS
77 **PORTAL 2**

AVANCES
58 **WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE**

AVANCES
56 **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**

ANALISIS
80 **OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER**



MARCA PLAYER Nº 32 MAYO 2011

EN PORTADA

8 Mass Effect 3

REPORTAJES CENTRALES

34 Formación para crear videojuegos
40 The Last Guardian

AVANCES

50 Resident Evil: Operation Raccoon City
54 Star Wars The Old Republic
58 Warhammer 40,000: Space Marine
62 L.A. Noire
64 Shadows of the Damned
66 MX vs ATV Alive
68 Dungeon Siege III
70 Alice
72 Hollywood Monster 2
73 No More Heroes: Heroes' Paradise

ANÁLISIS

74 Mortal Kombat
78 Portal 2
80 Operation Flashpoint Red River
82 PES 2011 3D
84 Shift 2: Unleashed
86 Virtua Tennis 4
88 Final Fantasy IV: The Complete Collection
89 Magicka
90 Pilotwings Resort
91 Nintendogs + Cats
92 Ridge Racer 3D
93 WWE All Stars
94 Dinasty Warriors 7
95 Conduit 2
96 God Eater Burst
97 Sims Medieval
98 15 Days

Y muchos más...

MASS Effect

La invasión segadora es una realidad. El universo está perdido. Solo Shepard puede evitar la extinción.

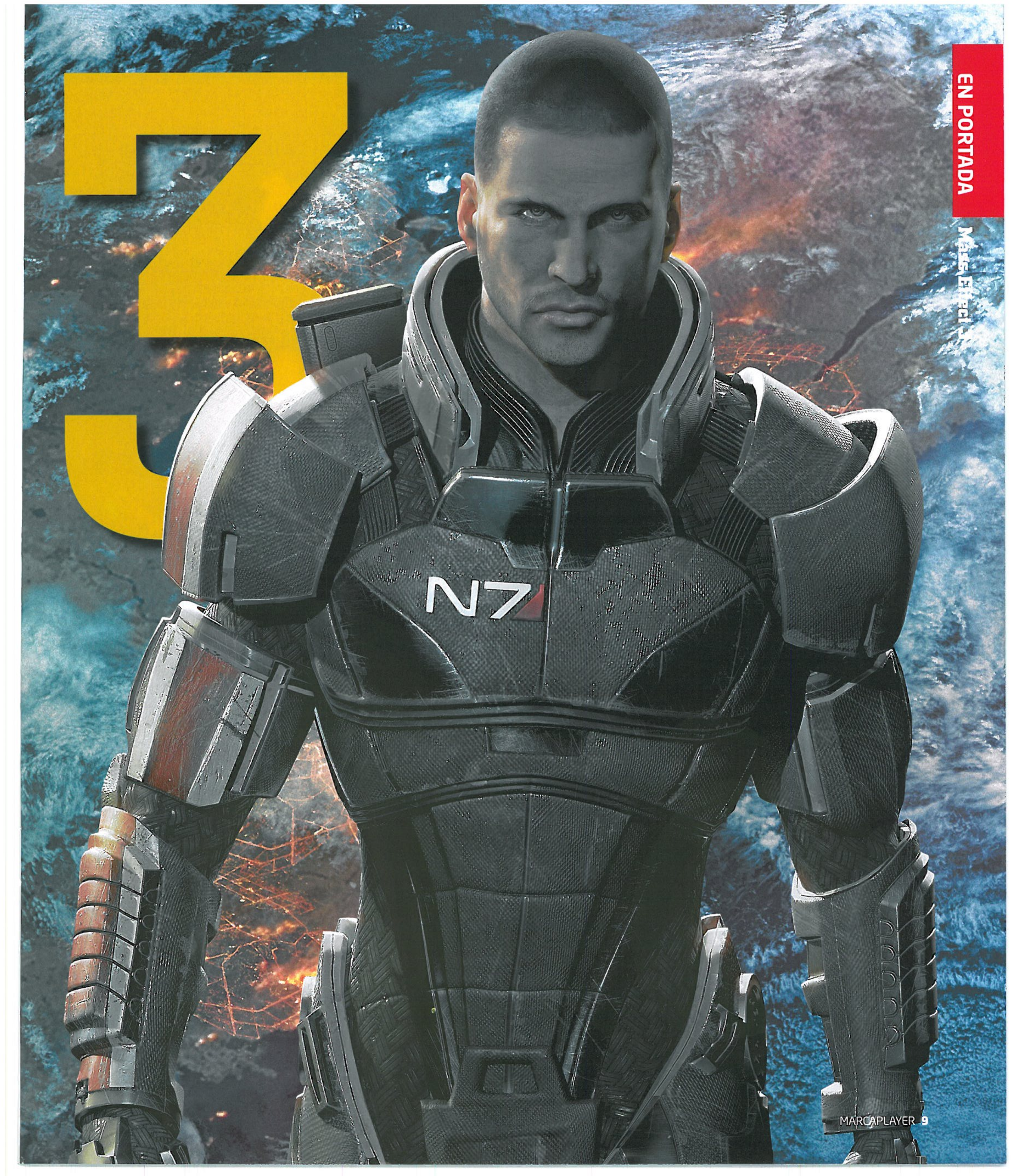
En cada generación de consolas hay un título o franquicia que destaca sobre el resto de juegos de una manera clara, cambiando la manera en que el mundo entiende los videojuegos. En la generación 8 bits se trató de *Mario Bros*, en la de los 16 bits *Street Fighter II*, después *Metal Gear Solid* y *Final Fantasy VII*... Así hasta llegar a nuestros días, con consolas de sobremesa de ciclo muy largo que han explotado hasta la saciedad las virtudes del Unreal Engine 3. Por esto, solo un título que usara este motor gráfico debería ostentar este título honorífico. De entre los múltiples candidatos emerge como clara vencedora *Mass Effect*, la saga espacial de rol creada por Bioware.

¿Por qué? Por innovar en un género como el rol, por hacer evolucionar la narrativa de los videojuegos a algo cercano al mundo del cine, por demostrar que los videojuegos ya no son cosa de niños, por... Las razones son tantas que necesitaríamos varias páginas para enumerarlas todas. Sin embargo todas estas se condensan fácilmente en una simple expresión: *Mass Effect* es un clásico casi perfecto. La demostración tangible de esto es su tercera entrega, que trata de llevar a la máxima expresión todo lo que ha caracterizado hasta la fecha a esta licencia de Bioware.

Para empezar supondrá el final de la historia de Shepard, el humano que se erigió en adalid de la humanidad para luego convertirse en héroe de todo el universo conocido. En esta ocasión le tocará ser la última esperanza de toda civilización, ante la amena-

Visitamos el cuartel general primigeneo de Bioware, en Edmonton, para desvelar en exclusiva todos los secretos de la última entrega de Mass Effect 3, el denominado "Star Wars de los videojuegos".


Por Juan 'Xcast'


3
N7

za segadora, que ya ha comenzado a devastar todo lo que encuentra a su paso. El tema central seguirá siendo 'La victoria por el sacrificio', pero la escala es mucho mayor. Su argumento comenzará donde el último contenido descargable de *Mass Effect 2*, 'La llegada' termina con Shepard siendo juzgado y la aparición de los segadores en la misma tierra. De esta manera comenzaremos escapando en la Normandía para comenzar de nuevo la búsqueda de nuestros compañeros de aventuras.

De esta manera, la narrativa de ***Mass Effect 3*** se nos antoja diferente a las dos entregas anteriores por el hecho de no estar encorsetado por un final que pueda dar pie a continuación. Tanto es así que tendremos varios finales disponibles en función de nuestras acciones, pudiendo morir, según el guión lo requiera, cualquier personaje de nuestro elenco. Por supuesto, este no es el único cambio en cuanto al argumento, ya que otra de las grandes sorpresas es que Cerberus formará parte de las fuerzas enemigas. Según los chicos de Bioware "un suceso único al principio de la aventura explicará este cambio de mentalidad". De esta manera, Shepard y su equipo vuelven

SOMOS LA ÚLTIMA ESPERANZA DE LA CIVILIZACIÓN TAL Y COMO LA CONOCEMOS ANTE EL ATAQUE FRONTAL DE LOS SEGADORES

al bando de la Alianza, presidiendo sus colores tanto nuestra nave como las equipaciones.

Así, el hombre Ilusorio dejará de estar de nuestra parte para convertirse en el enemigo, comandando las renovadas fuerzas de su destacamento. Entre sus unidades hallaremos mecas tripulados, unidades de asalto, tropas de choque con habilidades al más puro estilo ninja... La variedad está más que servida, más aún si le sumamos enemigos de todas las razas, asimilados por los segadores. Nos las veremos con batarianos, humanos, etc. Todos ellos mostrarán un comportamiento mejorado, gracias al nuevo sistema de inteligencia artificial de asalto coordinado. Ahora los enemigos pensarán y actuarán como uno, mostrando distintos roles de batalla y dificultando nuestro avance de manera dinámica. Tanto es así, que la dificultad de esta entrega será mayor que en sus predecesores. También harán acto de aparición los Segadores propiamente dichos, con la nave Soberana liderando la flota, con sus 2 kilómetros de alto, escoltado por otras naves más pequeñas de 500 a 600 metros de altura.

ESCENARIOS

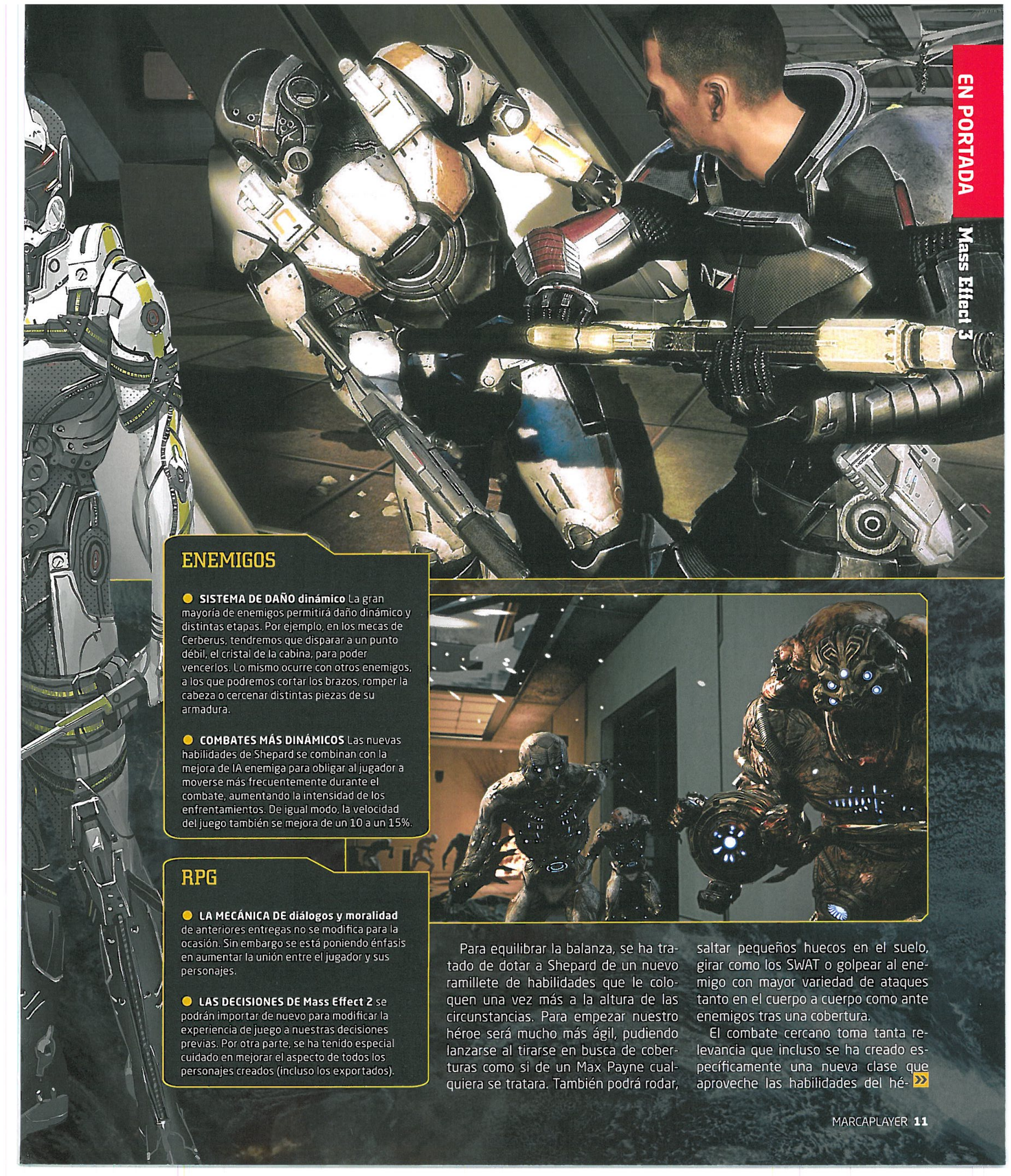
EL DISEÑO DE escenarios en Mass Effect 3 parte de la premisa de aumentar el tamaño de cada estancia. Veremos gente andando, luchas naves, una arquitectura con mayor detalle... En general, podremos disfrutar de un universo más rico y, sobre todo, más vivo. Se está buscando el fotorealismo para los parajes, utilizando nuevas técnicas de iluminación sobre los escenarios como una de las principales mejores en este aspecto respecto a anteriores entregas. De igual manera también se ha mejorado la atmósfera y el número de elementos dinámicos del escenarios, aumentando la interactividad de estos respecto al jugador.

VISITAREMOS NUEVAS LOCALIZACIONES Entre las que destacan diversas ciudades de la tierra -sonando muy fuerte urbes como Nueva York y Londres-. Mezclarán elementos reales con la ciencia ficción. Según los artistas "el reto es acertar como será la tierra en el futuro. Nosotros hemos apostado por una megaciudad entre Seattle y Vancouver." También haremos paradas en una luna del mundo koriano, el salariano (al que pertenecen las capturas a la derecha de este texto) y Marte, entre muchos otros por confirmar.

SE HAN CONSTRUIDO pensando en la jugabilidad. El desarrollo de cada entorno toma unos 6 meses, probando los niveles desde el primer momento para ajustarlos a la jugabilidad de Mass Effect 3.



SHEPARD PREPARADO PARA LA batalla junto a dos compañeros que vuelven a estar en cativo, Kaidan Alenko y Liara T´Soni.



ENEMIGOS

● **SISTEMA DE DAÑO dinámico** La gran mayoría de enemigos permitirá daño dinámico y distintas etapas. Por ejemplo, en los mecas de Cerberus, tendremos que disparar a un punto débil, el cristal de la cabina, para poder vencerlos. Lo mismo ocurre con otros enemigos, a los que podremos cortar los brazos, romper la cabeza o cercenar distintas piezas de su armadura.

● **COMBATES MÁS DINÁMICOS** Las nuevas habilidades de Shepard se combinan con la mejora de IA enemiga para obligar al jugador a moverse más frecuentemente durante el combate, aumentando la intensidad de los enfrentamientos. De igual modo, la velocidad del juego también se mejora de un 10 a un 15%.

RPG

● **LA MECÁNICA DE diálogos y moralidad** de anteriores entregas no se modifica para la ocasión. Sin embargo se está poniendo énfasis en aumentar la unión entre el jugador y sus personajes.

● **LAS DECISIONES DE Mass Effect 2** se podrán importar de nuevo para modificar la experiencia de juego a nuestras decisiones previas. Por otra parte, se ha tenido especial cuidado en mejorar el aspecto de todos los personajes creados (incluso los exportados).

Para equilibrar la balanza, se ha tratado de dotar a Shepard de un nuevo ramillete de habilidades que le coloquen una vez más a la altura de las circunstancias. Para empezar nuestro héroe será mucho más ágil, pudiendo lanzarse al tirarse en busca de coberturas como si de un Max Payne cualquiera se tratara. También podrá rodar, saltar pequeños huecos en el suelo, girar como los SWAT o golpear al enemigo con mayor variedad de ataques tanto en el cuerpo a cuerpo como ante enemigos tras una cobertura.

El combate cercano toma tanta relevancia que incluso se ha creado específicamente una nueva clase que aproveche las habilidades del hé- »

roe, 'Heavy melee'. Este no será el único cambio al sistema de clases, ya que ahora se permitirá que todas usen cualquiera de las armas disponibles en el juego, con limitaciones a su efectividad y al número de estas que se puedan portar simultáneamente. La excepción sería la clase soldado, que podría llevar todas al mismo tiempo.

Aunque Shepard será más diestro en mitad de la batalla, seguirá necesitando del apoyo de los miembros de su equipo. Entre los retornos revelados estarán Liara T´Soni, Garrus (siempre que haya sobrevivido a *Mass Effect 2*) y Kaidan Alenko o Ashley Williams. Contaremos con un nuevo fichaje, de nombre James Sanders. Por supuesto habrá más sorpresas y cameos de anteriores héroes. Es el caso de Wrex, Mordin Solus y Legion.

En cuanto a su jugabilidad, repertorio de movimientos aparte, encontraremos que Bioware ha querido reforzar el componente rolero, con un inventario mucho más amplio y mayores posibilidades de configuración de nuestro equipo y personaje, con nuevas habilidades bióticas como la torreta del ingeniero. Otro ejemplo de esto son las armas personalizables, podremos montar distintos cañones, miras y accesorios para nuestras armas de destrucción, con un total de cinco variantes en cada apartado. También se ha tratado de incluir más objetos que 'lootear'.

Según Bioware se trata del juego más maduro y adulto de la franquicia, de la entrega definitiva. Todo en esta ocasión es mayor y más perfecto, desde la escala de los combates al tamaño de los enemigos o la importancia de la amenaza que enfrentamos. Incluso es posible que nos las veamos con combates espaciales, aunque esta pequeña perla no ha sido totalmente confirmada.

Sin lugar a dudas estamos ante el más serio candidato a juego del año de este 2012. Se trata del final de una saga épica y única que con su tercera entrega conseguirá implicarnos como nunca antes ningún otro juego ha conseguido. Este es el objetivo de Bioware para su título más ambicioso creado hasta la fecha. Nosotros personalmente no esperamos menos de estos genios afincados en la fría Canadá. ■



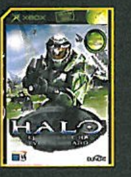


EL TÍTULO MÁS AMBICIOSO DE LA SAGA Y EL MÁS IMPORTANTE EN LA HISTORIA DE BIOWARE. UN SERIO CANDIDATO AL GALARDÓN DE JUEGO DEL AÑO.

LAS INFLUENCIAS

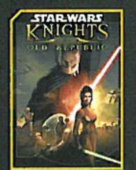
COMO BUENA OBRA ciencia ficción, Mass Effect nos ofrece un universo único y distintito, al tiempo que resulta familiar. Esto lo consigue tomando elementos de las mejores obras del género independientemente su origen. De esta manera, vemos estas reminiscenciastanto a nivel argumental como estético y sonoro. Detalles que recuerdan a series y películas de las década de los 70 y 80 son constantes. De la misma manera, también parece que la obra de Philip K.Dick ha tenido un impacto directo en esta franquicia de Bioware (coches voladores, ciudades verticales, atmósfera oscura...). Según Casey Hudson: "Mass Effect se ha creado como una pieza original sobre el futuro, pero inspirada en toda la ciencia ficción del pasado."

JUEGOS



HALO

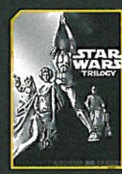
El título de Bungie lanzado en 2001 supuso una verdadera revolución en el género y un referente a la hora de configurar universos creíbles. De este título toma la idea de una civilización antigua ya extinta, los proteanos. También hay similitudes de determinadas razas alienígenas de ambos juegos.



STAR WARS: CABALLEROS DE ANTIGUA REPÚBLICA

En el primer título de Casey Hudson como director vemos ya una línea clara que Mass Effect ha continuado. Por una parte está el sistema de moralidad (luz y oscuridad contra renegado y virtuoso). Por otra, su sistema conversacional es un paso previo al de esta franquicia. Finalmente, ¿No es la biótica de ME una reinterpretación de la fuerza?

CINE



STAR WARS

La influencia de la saga galáctica por excelencia es obvia y casi necesaria. Su mano se nota en muchos puntos de la producción, desde el diseño de naves al apartado sonoro, donde sirve como ejemplo a los ingenieros de sonido para crear los efectos sonoros en el espacio. Y eso sin entrar a hablar del paralelismo de la biótica y los midiclorianos.



BLADE RUNNER

No es necesario pasar de la pantalla de título del primer juego de la franquicia para ver la clara influencia de esa película de Ridley Scott en la producción de Bioware. La banda sonora de Jack Wall y Sam Hulick, la atmósfera gris y depresiva cuando bajamos a las ciudades de algunos planetas...



DESAFÍO TOTAL

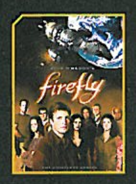
Esta película, basada a su vez en un relato corto de Philip K.Dick (Podemos recordarlo por usted al por mayor), parece marcar las directrices de nuestras visitas a los barrios bajos de las ciudades en Mass Effect. Locales nocturnos, bares de mala muerte, aliens de moral distraídas e inciertas intenciones...

TELEVISIÓN



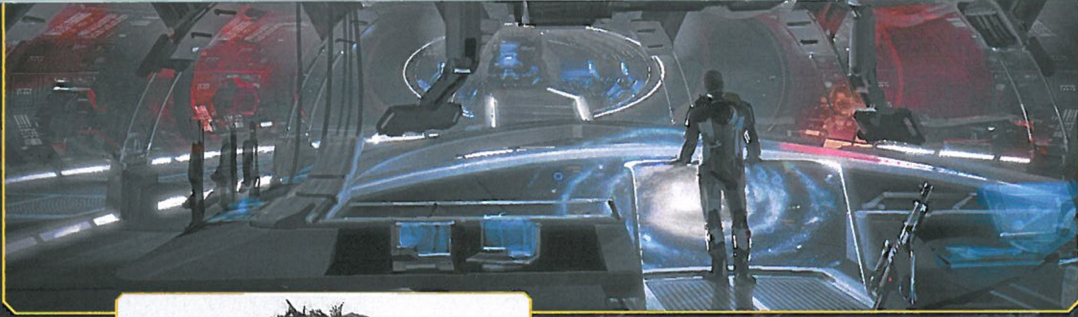
BATTLESTAR GALÁCTICA

Tanto la serie original como la reciente revisión valen como ejemplo de la comunión entre la ciencia ficción televisiva y Mass Effect. Desde ángulos de cámara a tramas de la historia principal, como por ejemplo el paralelismo entre los Quarianos y los Cylon en Battlestar. Desde las razones de su peregrinaje hasta su comportamiento y objetivos.



FIREFLY

La construcción de personajes de esta serie de Joss Whedon recuerda a la que ha utilizado Bioware para su obra. De esta manera hay personajes que tienen similitudes con roles de Firefl, como Jack y River Tam. Además hay que añadir el hecho de que Adam Baldwin interviene en ambas obras..



LA NORMADÍA SEGUIRÁ SIENDO nuestra nave, siendo el mismo modelo que en la segunda entrega con algunos pequeños cambios.

CASEY HUDSON

"El objetivo es hacer el mejor Mass Effect posible"



CASEY HUDSON: MÁS DE 10 años en la industria, empezando con MDK y Neverwinter Nights como artista. Star Wars KOTOR su primer proyecto bajo su tutela.

HABLAMOS CON CASEY Hudson director de *Mass Effect 3* y líder de cada entrega de la franquicia. Nos cuenta todos los secretos de la última entrega de esta saga.

MARCA PLAYER: Se ha hablado mucho sobre la evolución de esta franquicia hacia la acción. ¿Seguirá esta dirección la tercera entrega de *Mass Effect*?

CASEY HUDSON: Bioware es una compañía dedicada en cuerpo y alma al desarrollo de juegos de rol. Los cuatro pilares que son necesarios en un juego de este tipo para nosotros son: que los personajes sean el centro de la historia, un gran sistema de combate, grandes dosis de exploración y cierto sentido de progression conforme avanza la partida. A la hora de comenzar un proyecto manejamos esas cuatro variables con total libertad. El mejor ejemplo es *Star Wars: Knights of the Old Republic*, que para muchos jugadores de PC no era rol. En *Mass Effect* hemos mejorado ese equilibrio, ofreciendo un sistema de combate que no está reñido con el rol, y ofreciendo una progresión muy clara.

MP: **¿De qué manera hace evolucionar esta entrega a la franquicia?**

CH: El gran reto de *Mass Effect 3* era nuestra propia ambición y objetivos. Queríamos aumentar la escala de la aventura y al mismo tiempo saciar las expectativas de los jugadores. El objetivo era hacer el mejor *Mass Effect* posible y lo estamos consiguiendo con una mejora exhaustiva de todos los apartados, desde los aspectos técnicos a los detalles más nimios de la jugabilidad. Detalles como las mejoras en el sistema de combate y la mayor importancia del sistema de inventarios son la prueba más tangible de esto.



SE HA BUSCADO POTENCIAR los elementos de RPG. La personalización de armas es un buen ejemplo de este extremo.

MP: **En los títulos de Bioware siempre hay elemento moral para las decisiones, ¿Se mantendrá en esta ocasión?**

CH: Con nuestro sistema de moralidad ofrecemos a los jugadores distintas maneras de alcanzar su meta. Depende de que se crea en que el fin justifica los medios o de que la gloria se alcanza gracias al sacrificio. En ocasiones hemos pensado modificar el sistema, pero hemos llegado a la conclusión de que de esta manera brindamos las herramientas necesarias.

LA LÍNEA CURVA MANDA a la hora de diseñar cada escenario. Puede verse incluso en el logotipo del juego, con una curva recorriendo el logotipo.

MP: **¿Se han introducido cambios importantes en aspectos como la toma de decisiones o la exploración de la galaxia?**

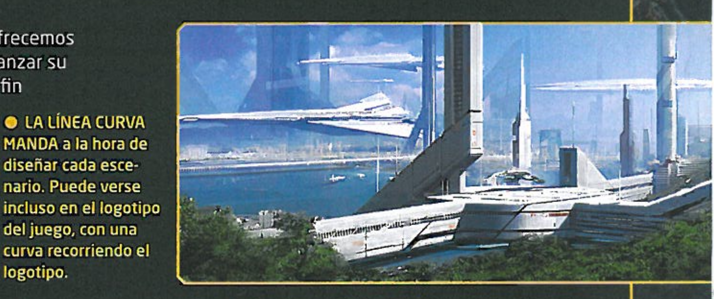
CH: Se ha intentado que el juego reaccione a las decisiones que tomemos de una manera mucho más clara. Parte de la culpa de esto último la tiene el nuevo sistema de representación digital de actores. Respecto a la exploración, no controlaremos vehículos vistos ya en anteriores entregas. La experiencia de juego principal se ha diseñado sin ellos y así seguirá. Esto no quiere decir que no vaya a haber los, pero no podemos revelar más datos en este momento. Estoy bastante seguro de que os gustará el nuevo sistema de exploración...

MP: **¿Qué implicaciones tiene para la narrativa el hecho de que estemos ante la última entrega de la historia de Shepard?**

CH: Sigue siendo una historia típica de héroes. Sin embargo la estructura es distinta a *Mass Effect 2*, siendo más tradicional en el sentido de que vamos conociendo más detalles al avanzar y eso es lo que motiva al personaje. La historia se va revelando con el viaje, poco a poco. Por otra parte, también hay que tener en cuenta que ahora tendremos diferentes finales en función de nuestras decisiones durante la aventura. Además, nuestras elecciones tienen una repercusión mayor en el argumento. Podemos hacer que ocurran cosas muy malas...

MP: **Siendo este el final de la trilogía, ¿Qué podemos esperar en el futuro?**

CH: Con ***Mass Effect 3*** se cierra la historia de Shepard, pero el universo que hemos creado sigue ahí, con muchas historias posibles que contar. Veo muchas posibilidades en el futuro, desde un MMO a un título de acción en primera persona o incluso , porqué no, un plataformas. Todo depende de lo que los jugadores nos pidan en el futuro.



MP: **¿Mass Effect 3 tendrá opciones multijugador?**

CH: Siempre hemos querido incluirlo, desde el primer *Mass Effect*. Investigamos fórmulas para poder ofrecerlo en cada entrega, pero noestamos plenamente convencidos de las soluciones que hemos encontrado hasta ahora.

"SIEMPRE HEMOS QUERIDO INTRODUCIR UN MODO MULTIJUGADOR EN MASS EFFECT. SIN EMBARGO NO HEMOS ENCONTRADO LA CLAVE."

EL 27 DE MAYO...

VUELVE ALMA

F.3.A.R.

WWW.WHATISFEAR.COM





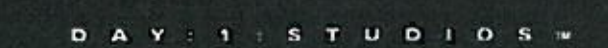




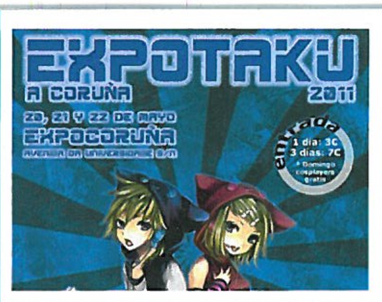



18
www.pegi.info









EXPOTAKU COMIENZA SU GIRA FRIKI EN MAYO

ExpOtaku acogerá distintas actividades como Karaokes, fiestas de disfraces, Trivials gigantes, torneos de videojuegos y otras 'frikadas' en mayo, los días 6, 7 y 8 en Lleida y 20, 21 y 22 en A Coruña.



PRIMER JUEGO ADULTO QUE LLEGA A KINECT

El título anunciado por Sega, *Rise of Nightmares*, saldrá a la venta en Europa el próximo 15 de junio y se convertirá en uno de los primeros juegos dirigidos al público adulto desarrollado para Kinect.

SONY 'S1' PLAYSTATION TABLET

SONY QUIERE SU PARTE DEL PASTEL

NGP, Xperia Play y ahora 'S1' Playstation. La compañía nipona toca todos los palos confirmando también el próximo lanzamiento de una tablet bajo sistema Android.

En los últimos meses hemos sido testigos de la expansión de Sony hacia aquellos mercados tecnológicos donde no se encontraban con una posición de liderazgo. Era patente que PSP no atravesaba por su momento más dulce, ya que son pocos los lanzamientos para esta plataforma los que rinden a un buen nivel y merecen la pena su compra. Es por ello que la compañía nipona no tardó demasiado en anunciar el lanzamiento de la llamada NGP (Next Generation Portable) que llegará aproximadamente para estas navidades. Por su parte, aunque la compañía contaba ya con presencia en el mercado de la telefonía móvil gracias a su filial Sony Ericsson, no ocurría así dentro del sector de la telefonía móvil de entretenimiento así que, desde inicios del mes de abril, ya tenemos en las tiendas un teléfono móvil con certificación PlayStation llamado Xperia Play con un catálogo de más de 60 juegos (te lo analizamos pormenorizadamente en la sección de móviles).

Ahora, después de contemplar el éxito en 2010 de la tablet iPad de Apple y previendo el potencial de este fructífero pastel para el presente año, se han con-





NUEVO HARVEST MOON PARA NINTENDO DS Y 3DS

La desarrolladora Natsume ha anunciado un nuevo juego para la saga *Harvest Moon* bajo el subtítulo *The Tale of Two Towns* que será presentado en el E3 de junio y llegará a Nintendo DS y 3DS.



SEGURO QUE VEREMOS PRONTO que la mayoría de sagas de éxito se lanzarán para este 'juguetito'.

ESPECIFICACIONES

- Resolución: 1280x800
- Pantallla principal: 23,87 cm (9.4 pulgadas)
- Pantalla secundaria flexible
- Puerto USB
- Sistema Operativo: Android Honeycomb 3.0
- Procesador: Nvidia Tegra 2
- Cámara: Trasera y frontal.
- Precio: 600 dólares (WiFi)
- Servicio Qriocity
- Aplicaciones Bravia





firmado finalmente los rumores surgidos en el pasado mes de febrero que apuntaban a que Sony estaba desarrollando un tablet de la mano de filiales suyas como VAIO, Reader, Sony Ericsson y la mismísima PlayStation, que pudiera competir por un trozo de este suculento sector con productos como los recién lanzados Motorola Xoom, BlackBerry PlayBook (en EE.UU.), así como con los más conocidos: Samsung Galaxy Tab 10.1, iPad 2 y la futura salida del HP TouchPad.

Su nombre será Sony 'S1' PlayStation Tablet y según el portal Bloomberg y una entrevista para el diario Nikkei a Howard Stringer, CEO de la compañía, este llegaría al mercado norteamericano a finales de verano, entorno al mes de septiembre, por lo que no tardaríamos en verla en Europa. Sin embargo, otras fuentes parecen indicar que podría no llegar hasta finales de año.

> *Por Alejandro Peña*

LA TABLET CONSTARÁ DE dos pantallas, una de ellas flexible que se adaptará al tacto para dar sensación de libro.





TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

ESCÚCHALO EN:

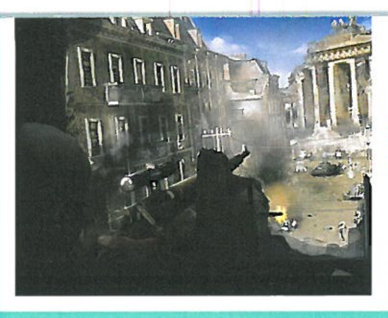






RADIO MARCA

96.8	Alicante
90.9	Almadén de la Plata (Sevilla)
101.8	Almansa (Albacete)
99.5	Almería
89.1	Barcelona
106.2	Bilbao
90.4	Cáceres
101.6	Cádiz
105.5	Castellón
102.9	Córdoba
89.2	Coruña
104.5	Guadalajara
90.6	Hellín (Albacete)
97.7	Huelva
98.7	Ibiza
93.6	Lanzarote
88.2	Las Palmas
100.6	León
103.5	Madrid
94.6	Madrid Norte
94.2	Madrid Noroeste
92.7	Madrid Sur
96.9	Málaga
91.6	Mallorca
102.1	Menorca
89.3	Orense
98.8	Palencia
105.6	Pamplona
103.5	Pontevedra
104.6	Radio Aquí Toledo
90.6	Rioja
106.3	Rioja Baja
93.7	San Juan (Alicante)
94.1	San Sebastián
91.5	Santa Cruz de Tenerife
94.2	Santander
106.9	Sevilla
98.8	Solo Radio Cartagena
101.3	Solo Radio Cieza
104.2	Solo Radio Jumilla
88.9	Solo Radio Murcia
87.6	Solo Radio Noroeste Cehegín
90.0	Solo Radio Torrepacheco
97.7	Tenerife Norte
97.8	Tenerife Sur
101.9	Tortosa (Tarragona)
90.9	Valencia
101.5	Valladolid
101.9	Vigo
87.6	Zaragoza



REBELLION ANUNCIA SNIPER ELITE 2

Los responsables de títulos como *Star Wars: Battlefront* o *Shellshock Vietnam* están desarrollando un juego que según ellos será "la experiencia de francotirador más auténtica de la 2ª Guerra Mundial".

STEEL DIVER PARA EL 6 DE MAYO EN EUROPA

Nintendo ha anunciado que su esperado título de submarinos dirigidos en entornos 3D será lanzado en Europa el 6 de mayo, varias semanas después de que lo hiciera en tierras americanas.

GEARS OF WAR 3 NO SERÁ EL FIN DE LA FRANQUICIA

Rod Fergusson, uno de los responsables de Epic Games, ha confirmado que la tercera iteración de la saga *Gears of War* concluirá con la historia de Marcus Fénix, pero no así con otras tramas distintas en el mundo de Sera.

EL OCTAVO CONTINENTE

SALVANDO UN MAR LLENO DE PELIGROS



El parque temático Futuroscope inaugura una atracción convertida en videojuego con el fin de sensibilizarnos ante las consecuencias de la polución marina.

El pasado día 2 de abril tuvimos el privilegio de viajar a la ciudad francesa de Poitiers para asistir a la inauguración de *El Octavo Continente*, una nueva atracción del parque temático francés Futuroscope que, en el afán de sus responsables por crear experiencias con mensajes de trasfondo, busca concienciarnos del lamentable estado de nuestros océanos. Y es que en 2005 la navegadora y patrocinadora de la atracción, Maud Fontenoy, atravesó un área del Pacífico Norte, ayudada únicamente de sus remos, y se topó con esta suerte de isla de basura enorme flotante que es conocida hoy con el mismo nombre de este recién estrenado videojuego.

La atracción se divide en dos salas compuestas por cuarenta 'scooters' acuáticas cada una y una pantalla de alta definición panorámica de 13 metros de ancho y 3,5 metros de altura que recorre por completo de lado a lado la habitación. Como participantes nos montaremos en estas motos acuáticas numeradas, que se moverán en función del transcurso del juego dificultando así nuestra puntería. Una vez iniciada la partida nos equiparemos con pistolas láser y dispararemos a la pantalla (que mostrará nuestro número allá donde marquemos), con la misión de cambiar los residuos del mar por aire puro con cada acierto. De esta forma, cada vez que alcancemos los objetivos se nos otorgarán puntos que se acumularán a lo largo de la partida y se mostrarán en la pantalla al final de la misma. Como colofón, veremos expuesta la respectiva foto de los cuatro primeros y cuatro últimos participantes.

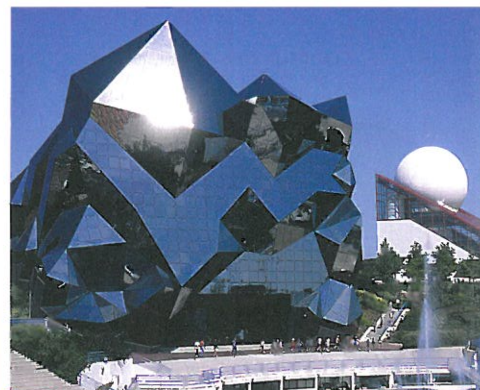


UNIDOS POR UNA CAUSA
Mientras los asistentes se divierten y compiten por la mayor puntuación, les conciencian para cuidar los océanos.



Mientras esperamos la cola, un área cubierta nos invitará a tomar conciencia de las amenazas existentes para los océanos del mundo y de los frágiles ecosistemas marinos, a la vez que se nos mostrará un esquema de logros y valores de Maud Fontenoy, cuya Fundación da la posibilidad, al final del camino, de inscribirse mediante la firma de un documento que nos comprometa a salvar las aguas mediante la adopción de ciertas prácticas saludables. > *Por Alejandro Peña.*







PSP 3000 VUELVE A BAJAR DE PRECIO

Situándose en los 129,99 euros, la consola portátil de Sony se convierte en la más barata del mercado actualmente, con un catálogo de juegos cuyos precios van desde los 9,99 euros. Es el momento de hacerse con una.



ANIME DE MASS EFFECT PARA 2012

BioWare ha anunciado que realizará conjuntamente con FUNimation y T.O Entertainment una película de animación que verá la luz en verano de 2012.

La buena noticia es que el productor ejecutivo de la franquicia, Casey Hudson, supervisará todas las etapas de la producción.

L. A. NOIRE

TU PRIMERA MISIÓN ES ELEGIR

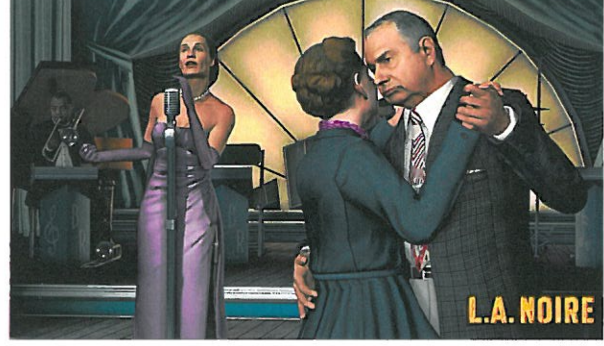
Acudir a una de las tiendas especializadas a reservar el próximo título indispensable de Rockstar tiene premio. Misiones, armas o trajes extras, tú eliges.

Las más grandes cadenas de tiendas son conscientes de que el venidero título de Team Bondi, *L.A Noire*, es uno de los principales 'must have' del año. Es por ello que tanto GameStop, como GAME y XtraLife ofertan paquetes descargables exclusivos con cada reserva para atraer hacia ellos el mayor número de clientes posibles cuando el juego vea la luz el próximo día 20 de mayo. Sin ir más lejos, el DLC llamado 'El Lapsus', que trae consigo un aparente caso común de robo de coches, vendrá de la mano exclusiva de GameStop junto con su banda sonora. De esta misma forma, XtraLife te regalará un código de descarga para el traje 'The Sharpshooter' y una pistola hecha de Niquel. Y, por último, la franquicia GAME te obsequiará con un caso extra de antivicio llamado 'La Ciudad Desnuda' en el que tendrás que investigar un presunto caso de suicidio de una espectacular modelo.

Cualquiera de estas reservas nos premiará con la descarga de algunos extras gratuitos, como la posibilidad de adquirir el traje Button Man. que nos otorgará munición extra para todas las armas. ■



MUCHAS MANERAS DE EXPERIMENTAR L.A. Noire, según la tienda en que reservemos copia.





Mercado

LOS JUEGOS SOCIALES SE QUINTUPLICAN

Los juegos sociales van a seguir creciendo, y mucho, en los próximos cinco años. Dice la consultora Park Associates, que en el periodo 2010-2015, los juegos sociales se van a multiplicar por cinco hasta llegar a unos ingresos de más de 5.000 millones de dólares en poco menos de tres años.
El auge de las redes sociales en los dos últimos años ha hecho que cada vez más gente participe de estos pequeños juegos en la red y se estima que actualmente hay alrededor de 250 millones de personas que 'juegan' con estas aplicaciones. Juegos como FarmVille, que dinamitó el modelo, o CityVille en Facebook son exponentes del tipo de juego al que nos referimos actualmente, pero que, seguro, cambiarán de aspecto en los próximos años. Empresas como Zynga (FarmVille) han sabido encontrar otras formas de capitalizar los juegos y han acudido a métodos como los micropagos que también vemos en juegos free2play, que dan acceso a pequeñas mejoras del juego a cambio de pequeños pagos. Esa progresión irá, de una forma u otra, ligada a los modelos de financiación ya que si los micropagos no triunfan, se optará por la introducción de publicidad ya que muchas marcas han querido entrar y participar a cambio de su posicionamiento ante de esos 250 millones de usuarios.



FARMVILLE ES LA PUNTA del iceberg de los juegos sociales. Disponible desde ya mismo en móbiles y Facebook.



BATTLEFIELD PLAY4FREE YA ESTÁ ONLINE

Desde ha ce un par de semanas ya está disponible, completamente gratis, *Battlefield Play4Free*, la versión gratuita y online del shooter de Electronic Arts. ¡A qué esperas para probarlo!

SONY: "NINTENDO ES PARA NIÑOS"

El presidente de Sony C.E. América, Jack Tretton, ha manifestado que las portátiles de Nintendo "son algo que los críos juegan en lo aviones, pero no algo para una persona de más de 20 años."

MASS EFFECT 2 CON LA COMPRA DE DRAGON AGE 2

Si eres jugador de PC y estás pensando en comprarte *Dragon Age 2*, no te lo pienses mas, porque con el juego EA te regala una copia de *Mass Effect 2*. Es una forma de celebrar que *DA2* haya superado el millón de ventas.

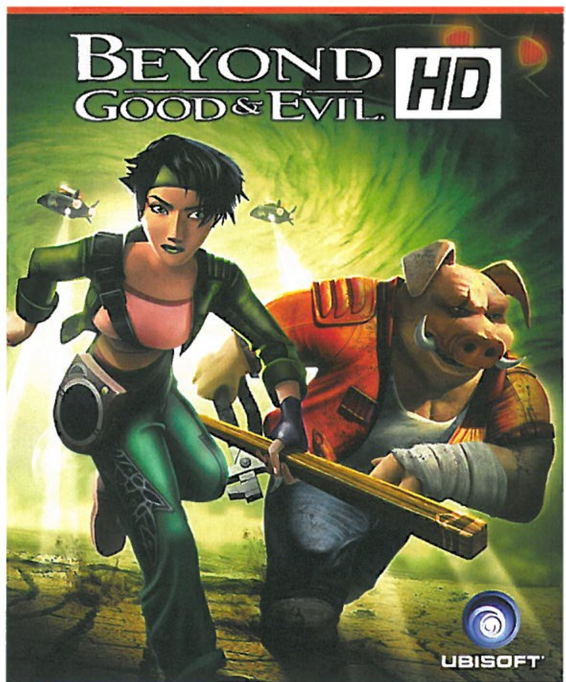
TENDENCIAS

ALTA DEFINICIÓN: LA EXCUSA PERFECTA



Videojuegos clásicos siguen de moda gracias a la diferenciación obtenida aplicando la Alta Definición. La excusa perfecta para rentabilizar todas aquellas viejas joyas de días pasados.

La Alta Definición o HD, como se la conoce, lleva varios años revolucionando el mundo de la imagen digital. Cada vez son menos los que se quedan sin ver ese partidazo de fútbol en la máxima calidad, o disfrutan con sus películas en Blu-Ray, El mundo de los videojuegos no queda a la zaga, y desde hace algunos años (2007 aproximadamente) hasta nuestros días, cada vez son más las compañías desarrolladoras que toman la excusa de la renovación visual para reeditar viejas glorias de la historia de esta industria. No hay que irse muy lejos, tenemos lanzamientos recientes como *Beyond Good & Evil HD, Plants vs. Zombies* y el futuro *Splinter Cell Conviction HD* para iPad, así como otros clásicos relanzados estos años como *Prince of Persia: Trilogía HD, Serious Sam HD, Earthworm Jim HD* o el grandísimo *Worms HD* de Xbox 360 que traerá su versión en PS3 e iPad dentro de poco. Frótate los ojos y parpadea, pues si no consigues distinguir la calidad de los 1920 × 1080 píxeles, es que no vives aún en el siglo XXI. ■








PlayStation Network


inFAMOUS 2


16
www.pegi.info




Reserva ya
tu edición especial*


PS3
inFAMOUS
PS3
SPECIAL EDITION
inFAMOUS 2
16
16



TWISTED METAL A LA VENTA EN OCTUBRE

Los responsables de *Twisted Metal* han anunciado que la ya veterana saga de PS2 saltará a la actual consola de sobremesa de Sony el día 4 de octubre. El videojuego de David Jaffe será una reinvención de la serie.

YAKUZA OF THE END SE RETRASA EN JAPÓN

Debido a las últimas catastrofes que han asolado al país, Yakuza Of the End no saldrá a la venta en Japón hasta el próximo 9 de junio. Sega ha anunciado que donará parte de los ingresos.

EL NUEVO SPLINTER CELL NO TENDRÁ MULTIJUGADOR

Ubisoft ha presentado *Splinter Cell Trilogy* anunciando que incoporará soporte para las 3D estereocópicas y la alta definición. Sin embargo, el juego llegará a las tiendas sin multijugador online ni cooperativo.

TENDENCIAS

SUPERVIVENCIA Y LIBERTAD TOTAL

Minecraft se ha convertido en todo un éxito sin ni siquiera haber terminado su desarrollo. Lleva más de un millón de copias vendidas y su fecha oficial de salida será el 11 de noviembre.

Cuando en mayo de 2009 su creador, Markus "Notch" Persson, dio a conocer su obra en estado Alpha en los foros de TIGSource, ni él ni nadie podían imaginarse que *Minecraft* alcanzaría el éxito y la repercusión que ha llegado a obtener. Es difícil dilucidar las razones del éxito de un título que, pese a ya ser de pago, no ha terminado todavía su fase de desarrollo.

Su repercusión tiene que ver sin lugar a dudas con los dos pilares en los que se sustenta su jugabilidad: libertad y aprendizaje. Al inicio de la partida te encuentras en la nada, en un mundo generado aleatoriamente lleno de prados, montañas y playas. No hay tutoriales, no hay explicaciones, tan solo la certeza de que, cuando caiga la noche, zombies, arañas, esqueletos y todo tipo de seres inmundos te atacarán (en el modo Beta; hay otro, el Clásico, en el que simplemente construyes).



TODO EL UNIVERSO DE Minecraft está desarrollado por vóxels, el equivalente del píxel en las 3D.

Por lo tanto, nuestro objetivo es construir guaridas en las que protegernos de nuestros enemigos. Los materiales son un elemento fundamental del juego: talas madera, con ella haces picos para picar piedra, con fuego y madera haces antorchas, con el agua creas obstáculos, siempre que pongas una superficie no porosa por debajo para que no se filtre...

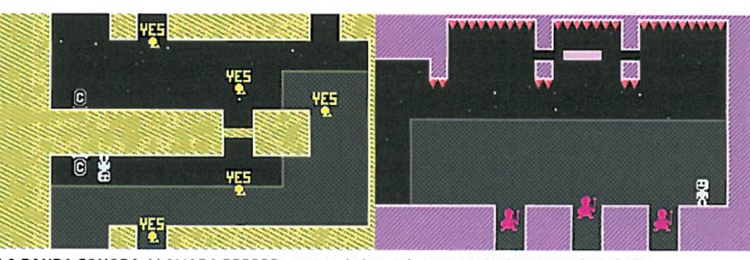
Tienes que aprender poco a poco todo lo que *Minecraft* te puede ofrecer, y ya has visto las construcciones que los jugadores han hecho, desde ciudades enteras como las que ves en la imagen hasta personajes de videojuegos como Sonic o Ryu. Persson sigue trabajando en él, pero ya ha alcanzado más éxito que el que muchos juegos acabados soñarían. ■

PUEDES COMPRAR SU VERSIÓN beta descargable por 14,95 € en su web oficial: ***www. minecraft.net***. Cuando salga oficialmente costará 20 €.

El 'indie' gratuito del mes

VVVVVV, ENTRE EL TECHO Y EL SUELO ESPACIAL

Vaaaaale, lo reconocemos, ***VVVVVV*** (sí, seis uves) no es exactamente un juego gratuito. Cuesta 3,60 €, pero existe una demo -de la que puedes ver el link al final de este texto- que cuenta con dos de los ocho niveles disponibles en el título, un 25 % con el que te puedes hacer una idea de cómo es y que ya es un juego en sí mismo.
Se trata de un juego de plataformas y puzles en el que nuestro protagonista, ese pequeño cabezón azul, tiene que superar niveles repletos de obstáculos moviéndote a izquierda y derecha, ya sea en el suelo o en el techo. El diseño de niveles de este juego flash está tan bien estudiado e implementado que cada uno es una prueba a superar endiabladamente difícil. Desde el inicio el juego es exigente hasta desesperar, pero cuenta con puntos de guardado en casi todos los niveles. Una maravilla.
Juégalo en ***http://www.kongregate.com/games/TerryCavanagh/vvvvvv-demo***



LA BANDA SONORA, LLAMADA PPPPPP , es una de las mejores escuchadas en un título indie.



EN CAMINO OTRO DEADLIEST WARRIOR

MTV Networks ha anunciado que en julio pondrá a la venta *Deadleist Warrior: Legends*, una secuela con la misma jugabilidad y violencia que el original.



SONY DETALLA LOS CONTENIDOS DE PLAYSTATION PLUS DE ABRIL Y MAYO

La compañía nipona quiere que su servicio de pago PlayStation Plus durante los meses de abril y mayo sea todo un lujo. Destaca el estreno de *Red Faction: Battlegrounds* y *Sonic: The Hedgehog 2* como exclusivas provisionales, así como los clásicos *Prince of Persia, Creatures 3: Raised in Space* y el mini *Dual Invaders.*

CALL OF DUTY VS. BATTLEFIELD

¡LA GUERRA DE LAS GUERRAS!

Electronic Arts y Activision preparan un desembolso de 100 millones de dólares en marketing, cada uno, para ganar la dura batalla por el reinado de los FPS.

Call of Duty parte actualmente la pana en lo que a los shooters en primera persona se refiere. Black Ops recaudó ni más ni menos que 400 millones de dólares el pasado año, y eso solo en su primer día a la venta. Sin embargo, Electronic Arts, de la mano del equipo sueco de DICE, posee un as bajo la manga llamado ***Battlefield 3*** que, según sus responsables, tiene la intención de destronar a la franquicia de Activision estas próximas navidades.

Sin embargo, para ganar esta guerra no basta con desarrollar los mejores gráficos; los mejores efectos de sonido, los modos de juego más divertidos y competitivos e, incluso, el mejor guión de la campaña. En la industria del videojuego actual hace falta vencer también en la contienda publicitaria, sabiendo vender tu producto mejor que tu contrincante. Es por ello que el CEO de EA, John Riccitiello, ha declarado hace poco que "entre ambas compañías se gastarán un par de cientos de millones de dólares en marketing en la guerra entre estos dos títulos". Seguidamente, el mandamás de EA se atrevió a asegurar que "con diseños similares, creemos que tenemos un producto mejor". "Nuestro juego está pensado para derrotarlo. Será una lucha de titanes, como las de los Red Sox y los Yankees o Microsoft y Google". Nosotros estamos ansiosos por ver el resultado de esta gran batalla. ■

EL MEJOR FPS DE 2011 SERÁ EL QUE VENZA EN TODOS LOS CAMPOS



CALL OF DUTY BLACK Modern Warfare 2







BATTLEFIELD 3

PLAY FOR JAPAN

MÚSICA DE VIDEOJUEGOS POR JAPÓN

Los principales compositores del sector se alían para crear "Play for Japan" un album cuyos beneficios serán donados entéramente para los afectados por la reciente tragedia japonesa. El principal promotor de la idea ha sido Akira Yamaoka, conocido por su trabajo en Silent Hill. Le acompañarán un buen puñado de compañeros de profesión, con nombres tan representativos como Woody Jackson (Red Dead Redemption), Bear McCreary (Socom 4, The Walking Dead) y Nobuo Uematsu (Final Fantasy, Blue Dragon) entre muchos otros. Según ha declarado el compositor nipón "el rol de los creadores es inspirar y lo único que podemos hacer es juntarnos más allá de las fronteras y hacerlo en pro de quienes lo necesitan".

Cada uno de los autores presentará un tema complétamente original, conformando un disco solidario que saldrá a la venta via iTunes durante el mes de mayo. La mejor excusa para echar un cable a los más necesitados. ■



AKIRA YAMAOKA.

TOP5

Hay juegos extremadamente violentos que pocos padres recomendarían a sus hijos. Estos son los más votados en Facebook.



1 THRILL KILL

DEMASIADA BRUTALIDAD

Los ahora llamados Midway Studios crearon un título extremadamente controvertido que fue cancelado en 1998. Ocho almas consumidas por distintos pecados luchaban en habitaciones infernales en un torneo premiado con la reencarnación en la Tierra.

2 MANHUNT

PREMIANDO TU VIOLENCIA

Inspirado en la película 'Perseguido' de 1987 y a su vez en la novela 'El fugitivo' de Stephen King publicada en 1982. Su extrema representación de la violencia lo llevaron a la prohibición en varios países anglosajones.



3 MORTAL KOMBAT

¡VIVAN LOS FATALITIES!

La popular saga de lucha creada en 1992 por John Tobias y Ed Boon es famosa por sus brutales movimientos finales llamados 'fatalities'. La recién lanzada iteración de la franquicia supone un regreso a los orígenes más sangrientos representados en 2D.

4 POSTAL 2

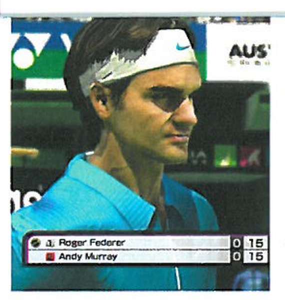
CONTENERSE ERA DIFÍCIL

Lanzado en 2003 bajo el popular motor Unreal Engine, se trata de un juego muy políticamente incorrecto en el que hacemos misiones simples y cotidianas con la tentación constante de usar la violencia de forma totalmente gratuita.

5 DEAD RISING

AL MENOS SON ZOMBIS

La variedad y extrema violencia explícita en este survival horror lanzado por Capcom en 2006 hacen inevitable su introducción en el Top. No es el primero por tratarse de zombis.



2 DEMOS EXCLUSIVAS DE VIRTUA TENNIS 4 EN PS3

Ya han lanzado una, pero *Virtua Tennis 4* contará con otra demo exclusiva para PlayStation 3 sin fecha oficial de salida, aunque se sabe que permitirá el empleo de Move e incluirá soporte para la tecnología 3D.



FECHADO EL 2º DLC DE COD BLACK OPS

Bajo el nombre de *Escalation*, el próximo contenido descargable para *CoD: Black Ops* llegará a Xbox Live el día 3 de mayo y más tarde en PS3 y PC e incluirá 5 nuevos mapas.

DESDE LA RED

LA HORA DE LAS TORTAS



Gamereactor

Por David Caballero

Redactor Jefe en www.gamereactor.es

El contador de combo, los perfect, el dolor de dedos y esa voz de comentarista americano exagerado vuelven a estar de moda. El renacimiento del género de la lucha está más que confirmado cuando podemos ver a Buenafuente disfrutando de un shoryuken en un anuncio, o cuando miramos los lanzamientos de este año. Yo, encantado. Y seguro que Lázaro, más aún.

Street Fighter hizo el first attack hace unos años y 2011 supone el impacto definitivo. La versión portátil del clásico y su invitación constante a jugar conseguirán que Ryu y compañía vuelvan a significar "videojuego", mientras que los de la Marvel corrieron para volver los primeros a los salones (recreativos) de las casas.

Pero cuidado con dos cosas. Por un lado, está muy bien eso de acogerse a la fórmula de Capcom e intentar devolver una serie a sus orígenes, pero es muy complicado dar con la tecla. Deseo que Mortal Kombat lo consiga este mes igual de bien. Es un fatality que en Alemania, obsesionados con sus cosas, se lo pierdan.

Por otro lado, cuidado con dar todos los golpes de una. Los fans estarán ansiosos de jugar el primer Dead or Alive portátil en verano, y esperarán los cruces "soñados" entre Street Fighter y Tekken... sin contar que Odama dejó claro que Soul Calibur V está ahí mismo.

Porque desde el lado 2D, Blazblue seguirá con su soberbio empeño clásico y los refritos descargables nos servirán a muchos para recuperar joyitas como 3rd Strike.

Y aunque pueda ser demasiado y me dé miedo que la pifien con la avalancha, sigo sintiendo dos ausencias. La más grande es Virtua Fighter, considerada por muchos como la mejor serie y, aparentemente, con una SEGA que no se ha enterado de este boom. La otra, más por nostalgia, Killer Instinct. Ni Microsoft ha pretendido recuperarla ni creo que la Rare de hoy sea capaz de recordar su "fulgor".





Apaga la consola

CINE ESTRENO 29 DE ABRIL



THOR

El conocido superhéroe de la franquicia Marvel da el salto a la gran pantalla de la mano del actor Chris Hemsworth. Su padre, Odín, será Anthony Hopkins, quien lo manda a la Tierra como castigo por reaunudar una antigua guerra.

CINE YA EN TU SALA



LA LEGIÓN DEL ÁGUILA

Una aventura basada en la clásica novela "El águila de la Novena Legión". En el año 140 d.C. el joven centurión Marcus Aquila se adentra en las colinas de Caledonia para limpiar el nombre de su padre, quien fuera comandante de la desaparecida IX Legión.

LIBRO YA A LA VENTA



HF: LA VOZ DE LA LIBERTAD

En el futuro año 2025, el reportero Ben Walker se une a la resistencia de los EE.UU. en una guerra contra una unificada Corea que ha invadido el país. Una nación que se encuentra bajo una grave recesión y que la ha llevado a guerras atroces por el petróleo.


REVOLUTION BEGINS
MAYO 2011
RESÉRVALO YA EN
GAME
Tu especialista en videojuegos
BRINK
DOOM
PACK
'UAC' & 'CACODEMON' BULPDAUN SMG SKINS
HELLSPAWN TATTOO
RESERVA BRINK EN GAME Y CONSIGUE EL EXCLUSIVO DLC DOOM PACK
UNIDADES LIMITADAS
BRINK
BRINKTHEGAME.COM
16
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360.
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
splash damage
Bethesda
Brink® © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. Windows, el botón Start de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

WELCOME TO
VIDEOGAMES
BLOG CAMP
ANALISIS
NOTICIAS

AKIHABARABLUES.COM

BLOGDY CAMP

por Kristian

Cuando la muchachada dejó de venir a la casa de colonias de Crystal Lake me sentí muy solo. No sabía qué hacer con mi vida. Durante un tiempo me dediqué a perseguir a los osos, pero al final me dieron pena, tan monos, tan suaves ellos... luego pasé al voyeurismo con los pajaritos, persiguiéndoles, trepando por los árboles. Toqué fondo al darme cuenta un día que había dado rienda suelta a mi vena artística grabando amapolas en las cortezas de los árboles. True story. Nada me llenaba. Hasta que descubrí que un chavalín se había dejado la wifi conectada en la casa de colonias. Un mundo nuevo se abrió delante mío.

Desde la caseta del guardia me conectaba a Internet. Miraba gachises en tanga, partidos de fútbol de la liga escocesa, hasta me enganché a Dexter, qué tio más cachondo. Pero todo eso acabó cuando conocí el Wordpress. Qué vicio contando batallitas, cuando perseguía a los niños cuando estaban haciendo guarrerías en el lago, Manolo en mano... A la peña le moló mazo el rollo y empezaron a dejar comentarios. Cientos de ellos. Me pedían más detalles, hasta fotos mías posando con Manolo, mi machete. Visitas y más visitas, me ponía todo palote mirando cómo subían las estadísticas. Eso sí, me dejaba un pastizal en hosting. Hasta que un día pasó una cosa muy bruta, aparcó un tio de UPS al lado de la casa de colonias y empezó a dejar una de juegos... una de consolas... una de frikadas...

Se ve que las empresas que hacían videojuegos me habían catalogado como "Blogger Influyente" y venga a enviarme material para que hablara de ellas.

Al principio me hacía mazo gracia, todo ese material de gratis, pero al cabo de pocas semanas ya estaba hasta los coj... no tenía tiempo para nada. Reabrieron la casa de colonias y no podía ni cargarme a los niñatos, tenía que analizar los juegos empalmando día sí y día también. Hasta tenía que soportar los tweets de Freddy Krugger cachondeándose de mi:

@RealFreddyKrugger @JasonCrystalLake tú antes molabas

Y luego que si toda la peña haciendo RT. Vamos, #JasonesSonyer fue trending topic durante un mes entero... Los chavalines de vacaciones, de los que había cientos al no poder cargarme ni uno por falta de tiempo, se reían de mi cuando me veían jugando con el Move en vez de con Manolo. Había perdido el respeto de todo el mundo. Suerte que había descubierto Plants vs Zombies. No veas si desestresa matar zombies... Oh wait...

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**.
Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com



WORLD OF TANKS

LUCHA POR TENER EL CAÑÓN MÁS LARGO

El estudio bielorruso de Wargaming.net da luz un MOBA Free2play basado en tanques con dosis de estrategia y rol a partes iguales.

Habiendo cosechado un más que notable éxito en Rusia (genera más dinero y usuarios que *WoW* allí) y poseyendo el Record Guiness de más jugadores conectados de forma simultánea en un servidor MMO, es de esperar que este MOBA (acrónimo de Multiplayer Online Battle Arenas) ocupe un lugar predominante en el género cuando sea oficialmente lanzado en nuestro continente el día 12 de abril. Si aun no lo conoces, has de saber que se trata de un juego totalmente gratuito (financiado solo con microtransacciones) en el que nos pondremos al mando de 150 tipos de tanques diferentes ambientados entre los años 1935 y 1960; de seis grandes naciones distintas como Alemania, Francia, la URSS, EE.UU., Japón y Reino Unido. Nuestro objetivo será el de hacernos poco a poco con el vehículo más avanzado existente (ya sea ligero, medio, pesado, artillería o antitanque).

Para presumir del cañon más largo tendremos que ir ganando experiencia (habrá un total de diez niveles) y dinero en las distintas partidas de hasta 15v15 que disputemos. Dichas contiendas se dan cita de dos maneras diferentes: una dirigida a un público más "hardcore" a través del metajuego denominado ClanWars, algo así como un 'Risk' en el que clanes de hasta cien personas lucharán en batallas por conquistar todos los territorios posibles de un mapa mundi. Y otra destinada a jugadores mucho más casuales en forma de partidas aleatorias con una duración no mayor de diez minutos. El propio CEO del estudio responsable, Victor Kislyi, se atreve a definirlo como un producto mucho más "casual" que el resto de MMOs que estamos acostumbrados a ver importados de oriente, pues este ha sido desarrollado íntegramente en occidente para nosotros mismos. ■



SPYRAL KNIGHTS, ACCIÓN ONLINE

Sega ha lanzado un interesante juego de acción cooperativa online en un mundo persistente: *Spiral Knights*. Es divertido y es gratuito. Juégalo ya en:
>www.spiralknights.com

CITY OF HEROES SE ACTUALIZA

Issue 20: Incarnates es el nombre de la vigésima actualizacion de *City of Heroes*, es gratuita y ofrece la posibilidad de participar en las pruebas "Incarnate".

NUEVO HÉROE PARA LEAGUE OF LEGENDS

Los chicos de Riot Games han anunciado la disponibilidad de un nuevo héroe para *LoL*. Se trata de Brand, la venganza ardiente. Más info en la web del juego:
>eu.leagueoflegends.com/es



YA TENEMOS CARÁTULA DE TERA

Sin confirmación oficial, pero sí oficiosa, se ha filtrado la que será la carátula europea de *Tera*, tal vez el MMORPG más esperado del momento. Aquí la tenéis.
>www.tera-online.com

Guerra de clanes

COMO UN RISK ONLINE

Si no te conformas con echar partidas de forma esporádica y prefieres algo más serio, el modo ClanWars hará tus delicias. Se trata de un mapa mundial, similar a lo visto en títulos de la franquicia *Total War*, en el que clanes de hasta cien miembros lucharán por la conquista del mayor número de territorios posible. Los grupos implicados tendrán que lidiar con distintos aspectos como la economía, la política, el espionaje o las actividades diplomáticas. Para ello, el propio Victor Kislyi aseguró que "sabemos que los distintos clanes utilizan medios de comunicación convencionales, como chats o los propios teléfonos, para trazar alianzas secretas entre ellos". Cada equipo será representado por un color y atacará una región determinada cada día, dándose cita la batalla a una hora determinada en partidas no necesariamente equilibradas como ocurre en las del modo aleatorio.

Cuanto mayor sea el número de territorios que tengamos bajo control, más cantidad de oro generaremos y mejores tanques y componentes podremos producir. Sin embargo, más cantidad de recursos serán necesarios para la defensa y la expansión. El juego nos permitirá consultar el mapa de este mundo persistente y gestionar nuestro clan a través de una interfaz que podremos consultar accediendo a una página web.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

DOS AÑOS DE RUNES OF MAGIC

Para celebrar el aniversario del juego, Frogster ha publicado algunas cifras: en España se han completado 1.883.065 misiones, se ha derrotado a 20.490.438 monstruos y creado 1.865 gremios.



AVALON HEROES, NUEVO CONTENIDO

Burda:ic ha lanzado hace unas semanas nuevos mapas para el modo Aventura, y una nueva economía basada en su moneda virtual.

>avalonheroes.es.alaplaya.net



SPHIRA, UN NUEVO MMO EN CAMINO

Gameforge ha anunciado un nuevo MMORPG, llamado *Sphira: Warrior's Dawn*. Un título con muy buena pinta que llegará a finales de 2011.

>http://sphira.org

NOTA

Argo Online está considerado un MMORPG híbrido por su fuerte componente de acción directa.

DRAKENSANG ONLINE

UN MMO EN EL UNIVERSO DE DRAKENSANG

Los amantes de la saga alemana estamos deseando jugarlo. ¡Y será de navegador!

Pero que este dato no os eche para atrás. Si observáis las imágenes adjuntas, nos entederéis. ¿Esto es un juego de navegador? No lo parece.

Los chicos de Bigpoint están detrás de esta apuesta que verá la luz en breve y que actualmente se encuentra en proceso de beta cerrada. Si queréis probar la beta, revisad el enlace al final de esta noticia.

El título combina el género de los RPG de acción con los MMO, de manera que nos encontraremos con batallas de gran intensidad.

Drakensang Online tendrá como una de sus principales bazas el desarrollo profundo de los personajes y el trabajo en equipo, ya que podremos crear alianzas entre grupos de jugadores.

Con estas bazas, y el aspecto que luce en las capturas, no podemos más que esperar a ver qué nos depara la beta cerrada y manteneros puntualmente informados.

Bigpoint es la compañía detrás de títulos MMORPG como *Darkorbit*, *Farmerama*, *Battlestar Galactica* o el reciente *Lord of Ultima*.

www.drakensangonline.com ■





MYTHOS SE LANZA EL 28 DE ABRIL

Por fin está a punto de llegar *Mythos*. El 28 de abril es la fecha elegida pero si compras la versión en caja, podrás jugarlo desde el día 26 de abril.
>www.mythos-europe.com

THE AGENCY, CANCELADO

Sony Online Entertainment está sumida en un proceso de reestructuración y cierre de estudios. Como consecuencia del mismo ha cancelado el desarrollo del MMO *The Agency*.

FREE REALMS EN PLAYSTATION 3

Sony ha anunciado que *Free Realms* ya se encuentra disponible como descarga gratuita en Playstation Network para todos los usuarios de Playstation 3.



METAL ASSASULT, ACCIÓN EN 2D

Estamos entusiasmados con Metal Assasult, el shooter 2D online multijugador de Aeria Games, inspirado en el mítico *Metal Slug*. Pruébalo ya.
>metalassault.aeriagames.com

ARGO ONLINE

PROBAMOS EL SISTEMA HÍBRIDO DE UN TÍTULO CERCANO AL FPS

¡Y sí que es divertido! *Argo Online* pretende innovar en un sector muy encorsetado. ¡Suerte!



La reciente beta de ***Argo Online*** nos ha permitido acercarnos más a lo que el título de Burda:ic nos tiene preparado. Además, lanzará su propia guía para iPhone y iPod.

En ***Argo Online***, podremos usar monturas grupales en las batallas PvP como la mazmorra "Mortalis", que tiene dos diferentes accesos para dos facciones donde lucharemos contra ellos y contra un gran jefe final NPC. ¡Brutal!. La mazmorra estará abierta constantemente pero limitada desde un cierto nivel. Otro evento PvP que conocemos hoy es "Resource Wars", battelgrounds cuyo objeto es conseguir Earthium, el mineral del juego.

También hemos podido ver su sistema FPS para apuntar al oponente, acercándose en este modo a un típico juego de acción. Los jugadores podrán optar entre la vista en tercera persona y la vista FPS.

argo.es.alaplaya.net



THE SECRET WORLD

UNA NUEVA WEB DA ALAS A UN JUEGO DE 10

La incorporación de EA al proyecto tras meses sin nuevos datos nos da esperanzas.

Que Funcom sabe lo que hace es sabido por todos: *Anarchy Online* y la saga *The Secret Journey* lo atestiguan. Pero debido a la relativa decepción que supuso *Age of Conan*, ***The Secret World*** nos ha mantenido alerta ante otro posible 'hype' desmedido.

Tras la incorporación de EA al proyecto y la reciente publicación de un nuevo trailer espectacular y una nueva web, estamos emocionados. ¡Revisadla!

www.thesecretworld.com



NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

BLACK PROPHECY YA ESTÁ ONLINE

Después de muchos retrasos, Gamigo ha lanzado en Europa *Black Prophecy*, el MMO de combate y acción espacial gratuito. ¡Juégalo ya!
>www.blackprophecy.com



BASKET DUDES TE INVITA A SU BETA

El proyecto español *Basket Dudes*, una mezcla de juego deportivo online, RPG y táctico alrededor del mundo del baloncesto ya está en fase beta. Puedes pedir una clave para probarlo en su web:
>www.basketdudes.com

AGE OF EMPIRES ONLINE

DESDE LA BETA CON AMOR

¿Pero *Age of Empires* no era ya online? Sí, pero ahora es multijugador, masivo y persistente. Toma esa.

Después de varios años, muchos seguidores ansiosos y gran expectación, ya está casi terminado el nuevo *Age of Empires*, y esta vez nos sorprende con un mundo persistente online.

Desde nuestra ciudad podremos gestionar todo el juego. Al principio tendremos a nuestros consejeros que nos facilitarán misiones, que no dejan de ser un sistema de tutoriales para que los jugadores que desconozcan este juego se familiaricen con su desarrollo, y para los más experimentados no dejará de ser un mero trámite incluso a veces pesado para el avance de nivel de nuestra ciudad.

En la fase beta podemos disfrutar de dos civilizaciones, los egipcios y los griegos, con sus unidades especiales y, por supuesto, sus diferentes edificios, una de las principales características que en su día hizo especial a *AoE*: poder construir edificios característicos egipcios como pirámides o los foros griegos.

Una de las novedades es su mundo persistente online, que consiste en algo al estilo *Farmville*. Para poder ampliar nuestra ciudad principal necesitaremos los 'patterns' de edificios a construir y las materias primas, cuyas unidades obtendremos cada treinta minutos: piedra, madera, pieles, trigo o cobre, o incluso producir nuestros propios objetos o habilidades.

Podemos usar objetos para mejorar nuestra civilización, aportando ese toque rolero al título: estos pueden ser comunes, raros o épicos y mejoran a los aldeanos en la recolección de materiales, o a los arqueros en su distancia de ataque, por ejemplo.

Otra novedad es el sistema de talentos, a cada nivel, tres puntos más a gastar en las ramas Militar, Económica o de Construcción, pudiendo especializarnos.

Sin duda una gran aporte y mejora para los seguidores de este juego y de este género.

■ ***Por Edu López***



ESTÉTICAMENTE, AOE ONLINE HA cambiado en relación a sus pasadas entregas.





WIPE OUT!

Duardo
Director de mmogamer.es

MMOGAMER

¿CRÓNICA ANUNCIADA?

¿Que está pasando con ***DC Universe Online***? Los clanes se descomponen, las cuentas se cancelan. ¿Ya se ha cansado el personal? Según nuestras informaciones, es posible que tras el pack de tres meses rebajado con el que Sony Online pretendió fidelizar a la ingente cantidad de usuarios iniciales, va a haber más cancelaciones. Eso, además, tras un parche de contenido que ya se pierde en el pasado mes de febrero.

SOE debe revitalizar pronto su apuesta, al menos en Europa, porque los datos venidos de allende los mares parecen más halagüeños, allí se sigue jugando y muy bien, sobre todo en PC. ¿Qué pasa en España y Europa? Los usuarios se quejan de que el juego ya no ofrece más, que ya han llegado al máximo nivel y han completado la mayoría de retos para 'high-end'. Esto no deja de sorprendernos en **mmogamer.es**, porque además de estar cargado de contenido, ***DC Universe Online*** ofrece un sistema propio de chapas y equipación de alto nivel. ¿Ya tienen todos los jugadores esta equipación? Además, ***DC Universe Online*** ofrece también muchas opciones de PvP, que queramos o no, alarga la vida de los MMORPG casi tanto como cualquier MOBA que base su acción en el PvP (léase *League of Legends*, *Bloodline Champions*, *World of Tanks*...).

¿Qué supone para este sector tan concreto que los jugadores completen en menos de dos meses contenidos que a un equipo de desarrollo le ha llevado dos años elaborar? Parece entonces, necesario, hablar de mantenimiento de contenidos, parches, añadidos constantes. ¿Cuánto se tarda en desarrollar cinco o diez niveles más de juego, nuevos eventos o áreas PvP, torneos concretos, etc?

Sin duda, esta cuestión añade un argumento más al tan manido debate sobre juegos de pago o free2play. ¿Es posible mantener actualizado un contenido solo con microtransacciones o necesitamos una cuota fija para pagar a un equipo de desarrollo a tiempo completo?

En el caso de ***DCUO***, sí cobran cuota, así que tienen capacidad de respuesta.

EL KOMBATE COMIENZA EN TU CONSOLA

MORTAL KOMBAT™

XBOX 360. XBOX LIVE PS3 PlayStation. Network

EDICIÓN ESTÁNDAR

EDICIÓN KOLLECTOR'S



www.pegi.info





THEMORTALKOMBAT.COM

 FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT

>Reportajes

La madre del cordero, colega



40 The Last Guardian

Multi FÓRMATE PARA CREAR DE VIDEOJUEGOS



Chema Antón
y Dave Navarro

¿QUIÉN QUIERES SER DE MAYOR?

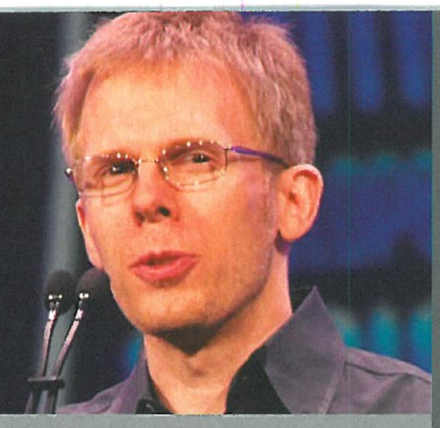
El desarrollo de videojuegos ya se toma en serio en nuestro país y prueba de ello es que hace seis meses salió adelante la primera carrera de creación de videojuegos en España. La formación es la clave para conseguir una buena base pero, ¿sabemos ya qué clase de creadores queremos ser?

Creador de videojuegos. Suena bien. Fama, dinero, videojuegos... y decenas de horas frente a la pantalla de un ordenador haciendo tu parte del trabajo. Puedes montártelo por tu cuenta o hacerlo dentro de una gran empresa, pero en cualquier caso deberás elegir un rol dentro del desarrollo y formarte al máximo para ese trabajo.

Hay muchos puestos intermedios y actividades que intervienen en la creación de un videojuego como son las que corresponden a los guionistas, técnicos de sonido, músicos, productores, beta tester, traductores o los responsables de marketing, que vamos a dejar de lado para centrarnos en las tres figuras clave que intervienen en la creación de un juego: el programador, el diseñador y el artista gráfico. Sin ellos, el juego no sería posible y son los puestos que existen tanto en una empresa que montes con un amigo (uno de los dos tendrá que dedicarse a dos cosas) como en una gran compañía.

Para obtener la formación necesaria para cada uno de los puestos, hay diversos caminos, pero desde el pasado mes de noviembre de 2010 España cuenta con una carrera específica para formar desarrolladores de videojuegos que puedan aspirar a todos los puestos. ESNE, la Escuela Universitaria de Diseño, adscrita a la Universidad Camilo José Cela y con sede en Madrid, ofrece una carrera de grado de cuatro años en la que se hace un recorrido por todas las labores que le pueden encomendar a un desarrollador, incluso temas de producción, marketing o legislación que pueden parecer un poco al margen de lo necesario, pero que no lo son. La propuesta de ESNE, si bien es cierto que dedica una buena porción del plan de estudios al apartado del diseño del videojuego y al desarrollo de la creatividad del estudiante, se centra, sobre todo, en los apartados más técnicos del proceso, los que corresponden tanto a la programación como al apartado gráfico.

Siendo la de ESNE una carrera completa y bien compactada que sintetiza todos los quehaceres del desarrollador de videojuegos, existen otras oportunidades de formación que en su mayor parte son complementarias. Nos referimos a másters y módulos a través de universidades como la Pompeu Fabra, la Complutense de Madrid, la Politécnica de Barcelona, la Oberta de Catalunya, o escuelas como CICA, ESAT, DigiPen, Trazos o Ars Animación.



John Carmack, inventor de las 3D

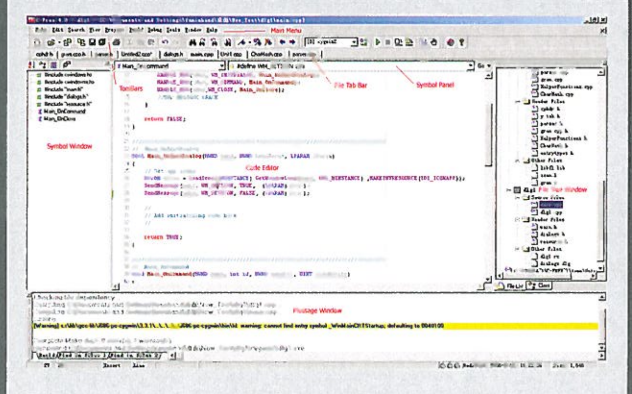
Es probablemente el programador de videojuegos más famoso del mundo. En 1991, con 21 años, cofundó id Software, la primera compañía que desarrolló un FPS tal y como los conocemos hoy en día, en primera persona y en 3D. Fue *Wolfenstein 3D*. En ese momento no existía las tres dimensiones, por lo que las trucaban aplicando tecnologías de las dos dimensiones. También fue jefe de programación de otros títulos que fueron auténticos hitos, como *Doom* o *Quake*. Es el principal responsable de todos los motores de juego de su compañía. Actualmente trabaja en *Rage*.



Tim Sweeney, el motor gráfico

También nacido en 1970, es el fundador de Epic y principal responsable del motor gráfico más usado en esta generación, Unreal Engine 3, así como de todos los anteriores. Ha trabajado directamente en títulos como los tres *Gears of War*, todos los *Unreal Tournament*, *Shadow Complex* o *Bulletstorm*. Gracias a él y a su equipo, el Unreal Engine 3 se ha convertido en el motor gráfico más famoso de la historia de los videojuegos debido a su versatilidad. Puedes verlo en todo tipo de juegos, desde *Bioshock* a *Batman: Arkham Asylum* pasando por *Mirror's Edge* o *Mass Effect*.

PERFIL: PROGRAMADOR



El programador... ese espécimen. Gran parte de la industria considera que son la verdadera clave para que funcionen los juegos. Los diseñadores crean problemas y los programadores se encargan de solucionarlos. Por eso, la gente que se dedica a la programación es gente de ciencias. Es gente autodidacta, por lo general, y los únicos de todo el conjunto que podrían prescindir del resto y hacer juegos por sí solos (aunque el apartado gráfico apestase). La programación es la base de los videojuegos y, casi siempre, la vía de introducción de avances tecnológicos. El programador ha de estar formado en lenguajes de programación y matemáticas. Podríamos listar lenguajes de programación como C++, C y Java, sin embargo, en un país como España en el que proliferan pequeñas empresas de videojuegos para dispositivos móviles, será un punto a favor del programador español estar formado en Android y Apple iOS.

En el grupo de programadores hay muchos roles diferentes. Desde el que programa las herramientas que usarán en el resto del juego a la programación de la inteligencia artificial, los motores o la conectividad.



Convertirse en programador

¿Qué hay que estudiar?
Programación. Los estudiantes de ingenierías informáticas son sin duda los 'alumnos aventajados', pero, aunque te parezca increíble, hace falta gente que venga de la carrera de Matemáticas por la gran cantidad de cálculos que hay dentro de los códigos de los juegos. Si lo tienes claro desde el principio, la opción directa es la nueva **Carrera de Grado de Diseño de Videojuegos** que ofrece la Universidad Camilo José Cela a través de **ESNE (Escuela Universitaria de Diseño).**

Para empezar:
Grado en Diseño y Desarrollo de videojuegos de ESNE:
http://www.esne.es/titulaciones/grado_videojuegos.php
Tanto los dos primeros como el último año hacen especial énfasis en los lenguajes de programación. Duración: 4 años

Para mejorar:
Máster en Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid:
http://www.fdi.ucm.es/juegos3d/index.html
Duración: 1 año (empieza en abril de 2011)
Cuesta: 6.000 € (hay 20 plazas)

En la mayor parte de los casos, los másters son las opciones mejor estructuradas y casi siempre cuentan con la posibilidad de tratar con gente que ya trabaja en la industria y que ejercen como profesores del máster. Suelen tener una duración de un año y si exploramos sus planes de estudio, cuentan con un foco de interés concreto. Por ejemplo, el máster de la UCM está orientado a estudiantes de informática y centra el aprendizaje en la programación. El máster de Diseño y Creación de Videojuegos de la Universidad Politécnica de Barcelona se fija más en el carácter visual del juego y ofrece más oportunidades de crecer como modelador, animador o en las tareas de postproducción de los juegos. Algo más de especialidad ofrece la Pompeu Fabra que, tras un bloque común genérico, ofrece dos especialidades: diseño o programación, si bien, el término de diseño en este caso no es el que nosotros utilizamos, sino diseño artístico (modelado, animación, dirección de arte, audio, texturas e interfaces). Entre los másters con un carácter más profesional que se encuentran en la oferta actual está el que ofrece la Universidad Europea de Madrid, dirigido a profesionales y licenciados en Bellas Artes, Comunicación Audiovisual e Informática y que explora la parte de la programación y del arte, pero se mete de lleno con el desarrollo para plataformas móviles, uno de los mercados en efervescencia en España.

Si lo tienes claro, actúa

Para dos de las tres patas del banco del de-



OPERATION
FLASHPOINT
RED RIVER™
A LA VENTA EL 21.04.11
CUATRO HOMBRES, UNA UNIDAD. PERMANECER JUNTOS.
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
18
www.pegi.info
© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Operation Flashpoint"™, "Red River"™, "EGO"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. This product is not endorsed by the US Department of Defense. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
codemasters
YouTube
FLASHPOINTGAME.COM
STEAM
ego

sarrollo de videojuegos hay solución en los centros educativos del país. Ya sea directamente cursando una carrera dedicada desde el primer día a los videojuegos y, por lo tanto, más especializada como es la que ofrece ESNE o a través de una especialización con un máster una vez que hayas acabado otros títulos como carreras de Bellas Artes o Comunicación Audiovisual (para el apartado gráfico) o Informática (para la programación). Existe una tercera vía, una vía algo kamikaze, que comienza trabajando en departamentos de test de las empresas, desde los que puedes labrar tu futuro hacia el diseño de niveles, primero y, como aspiración última, a jefe de diseño del juego. Una vez más, cualquier formación complementaria, a modo de máster o carrera específica para tu labor no solo adorna el currículum, lo sube de nivel. ■



Shigeru Miyamoto, el genio innato

Imposible olvidarse de él. Con toda seguridad, el director creativo más importante de la historia de los videojuegos. Cuenta en su lista con algunos de los títulos más reconocidos de la historia, como *Super Mario, Mario 64, Pikmin, Mario Kart* o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* -más muchos otros que ha supervisado-, en los que destacan, entre otras cosas, unas mecánicas jugables depuradas y brillantes hasta el extremo. Fue nominado el año pasado al 'Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades'.

PERFIL: EL DISEÑADOR





Definiremos al diseñador como el cerebro pensante del juego. El diseñador plantea cómo se desarrolla la mecánica del juego, define unas reglas y una estructura para que todo sea coherente y funcione de forma precisa. En base a esas reglas, los programadores podrán utilizar sus conocimientos de matemáticas para que todo sea exacto.

Los diseñadores, en principio, son gente de letras, con carreras cercanas a la Literatura, la Sociología, la Psicología o la Filosofía por el componente de 'saber cómo funciona el mundo' que tienen estas disciplinas. Sin embargo, lo cierto es que el desarrollo de los juegos se ha complicado tanto últimamente que los diseñadores deben estar al tanto de ciertos conocimientos técnicos indispensables para no plantear cosas incoherentes a nivel práctico. Pioneros en ese perfil de diseñador/programador son Peter Molyneux y Will Wright, por ejemplo. El primero de ellos estudió Informática y empezó desarrollando bases de datos, para luego crear un pequeño simulador económico que le abrió las puertas al mundo de los videojuegos. El segundo, Will Wright, creador de los *Sims* o *Spore*, tiene una historia parecida. Estudió Ingeniería Mecánica y siempre se interesó por los ordenadores, la robótica, la arquitectura y cosas adyacentes que le ayudaron a concebir algo tan grande como el simulador de una ciudad: *SimCity*. Pero si nos tenemos que fijar en un ejemplo de diseñador clave es Miyamoto. El de Nintendo es el ejemplo claro. Sus inquietudes desde muy joven eran la música, la literatura y pintar. Es cierto que estudió una carrera técnica (de Dibujo), pero fue su extraordinaria imaginación (y un buen enchufe cuando tenía 24 años) lo que hizo que sus genialidades se convirtiesen en videojuegos. Ha revolucionado el panorama de videojuegos en múltiples ocasiones con nuevas mecánicas (scroll lateral, mundos 3D abiertos, nuevos sistemas de control,...).

Convertirse en diseñador

¿Qué hay que estudiar?
No está definido. Hay que tener un alto nivel cultural, ser innovador y, sobre todo, haber pasado por el departamento de test de alguna empresa de videojuegos. Antes de ser diseñador jefe, tendrás que ser diseñador de niveles.

¿Por dónde empiezo?
Una puerta interesante es tener estudios relacionados con videojuegos para entrar a trabajar en una empresa que se dedique a hacerlos. La **carrera de grado de ESNE** dedica gran parte del 1er y 3er curso a asignaturas relacionadas con el proceso creativo, el arte o el diseño de niveles.



Peter Molyneux, el sueño europeo

Pese a que en muchas ocasiones habla más de la cuenta, este diseñador británico es uno de los que más innovaciones suele aportar a sus desarrollos. Desde títulos de estrategia como *Syndicate* o *Theme Park*, hasta de rol y aventuras como *Fable*. Algunos de sus títulos han sido auténticos hitos, como los "simuladores de dios" como *Populous* o *Black&White*, mientras que en otras ocasiones se le ha ido la mano, como en la idea de suprimir todo tipo de menús en *Fable III*.

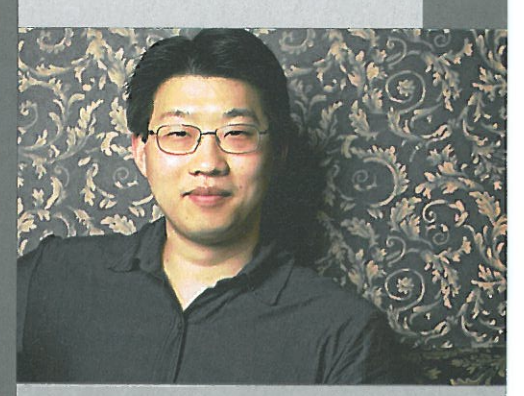
PERFIL: EL ARTISTA

Pocas veces un artista se convierte en el líder del desarrollo de un juego, sin embargo, su trabajo es fundamental. Se encargan del modelado de los personajes, la creación de las texturas que van a cubrirlo todo (personajes y escenarios) y, en los últimos tiempos, imprimen elementos extra de hiperrealismo a los juegos, tales como la captura de movimientos o el lenguaje gestual de los personajes. Sus conocimientos deben estar enfocados a lo plástico, al arte, en un principio. Sin embargo, sobre esa base, deben ser expertos en el manejo de herramientas de modelado en 3D, retoque de imágenes, infografía, animación. España es una cantera importante de animadores y la mayor parte de Máster, así como la carrera de ESNE dan un protagonismo especial a esta disciplina. Creadores como Kojima dan una importancia vital no solo a la animación en el gameplay, sino a la posibilidad de contar una historia a través de la propia animación entre las partes jugables del título, para lo que utilizan un equipo de animadores extra.

Cómo convertirse en artista

¿Qué hay que estudiar?
Bellas Artes y luego o un Máster para mejorar las técnicas de modelado en 3D o directamente la Carrera de Grado de ESNE que tiene un foco muy importante en el apartado artístico del videojuego.

Para mejorar: El Máster de la Universidad Politécnica de Cataluña http://www.talent.upc.edu/professionals/contingut/codi/21101200/diseno/creacion/videojuegos



Oliver Bao, el arte

Es, junto con Brendan McNamara, el fundador de Depth Analysis, la empresa de captura de movimientos que está detrás de la tecnología facial de *L.A. Noire*, llamada MotionScan. Llevan trabajando en ella desde 2004 -antes incluso de que el juego comenzara a desarrollarse-, y consiste en la captación de todos los gestos de un actor gracias a 32 cámaras de alta definición que lo graban todo. Oliver y su equipo pensaron incluso en un sistema basado en tres bolas verdes por debajo del cuello del actor para adaptar la cabeza grabada al resto del cuerpo, diseñado desde los estudios de Team Bondi.

PS3 THE LAST GUARDIAN

LA NUEVA HIST DE UEDA

Por **Ángel Jiménez de Luis** (Tokio)

Hemos visitado los estudios de Team ICO en Japón para ver *The Last Guardian*, la última maravilla del genio Fumito Ueda, que saldrá en teoría a finales del año para PS3. Volvemos a un mundo mágico e inquietante.

Respira relajado en el centro de la escena y casi da miedo acercarse. No es un gato pero es definitivamente felino. Tiene plumas como un pájaro pero no parece capaz de volar. Se llama Trico y despertarlo es el primer paso de una aventura que promete convertirse en un de esos juegos capaces de definir una época. Bautizado como *The Last Guardian*, se trata del tercer título de un equipo de desarrollo que ha demostrado en sus dos creaciones anteriores ser capaz de elevar el videojuego a la categoría de arte. Hablamos de Team ICO y de su responsable, Fumito Ueda.

Sus oficinas ocupan la última planta de los Japan Studio de Sony (famosos creadores de la saga *Patapón* o *LocoRoco*, entre otros...), en el barrio de Akasaka en Tokio. En esa planta trabaja estos días un equipo de sesenta personas, enfrascadas en sus monitores, puliendo los movimientos y animaciones de los personajes. Los sesenta serán dentro de poco cien y conforme se vaya acercando la fecha de lanzamiento llegarán a doscientos. Cerca de sus sillas hay un mar de trofeos que serían la envidia de cualquier otro estudio.

Aún queda trabajo por hacer, pero los primeros minutos de *The Last Guardian* ya pueden jugarse. Eso sí, por ahora los mandos solo los tocan las manos maestras de Ueda. Él es el cerebro detrás del equipo, el creador de *ICO*, considerada una de las grandes obras maestras de Playstation y *Shadow of the Colossus*, uno de los títulos más influyentes de la primera década del siglo XXI. El listón, sin duda, está bastante alto

Ueda, sin embargo, no parece preocupado. Se apresura a señalar el suave movimiento de las plumas de la criatura en la brisa de la escena, uno de los detalles de los que está más orgulloso. A pesar de que todo parece girar en torno a este extraño animal, el protagonista del juego es en realidad un niño arrojado a las mazmorras de un castillo. En ellas descubre a Trico y juntos tratarán de escapar de la fortaleza utilizando más ingenio que fuerza y más velocidad que violencia. El chico, que aun no tiene nombre -Ueda todavía baraja varios candidatos- deberá ganarse la confianza de Trico, que al principio actuará guiado únicamente por impulsos y de manera caótica. Su relación, que evoluciona a lo largo del juego, será uno de sus elementos principales.

La extraña pareja parece compenetrarse a la perfección. El niño es rápido y ágil pero no puede enfrentarse a los guardias armados que vigilan el castillo. Trico responde de forma instintiva a los estímulos, como lo haría un animal, pero es enorme y muy fuerte. Puede derribar a quien quiera con un rápido movimiento. Quienes hayan probado *ICO* y *Shadow of the Colossus* notarán una cierta sensación de "déjà vu". El castillo, el niño y la idea de jugar un juego con una pareja protagonista recuerda mucho a *ICO*. También la idea de los puzles y la coope-



La extraña pareja: El niño protagonista, nuestro personaje, tendrá que aliarse con este extraño animal para superar los diferentes desafíos.

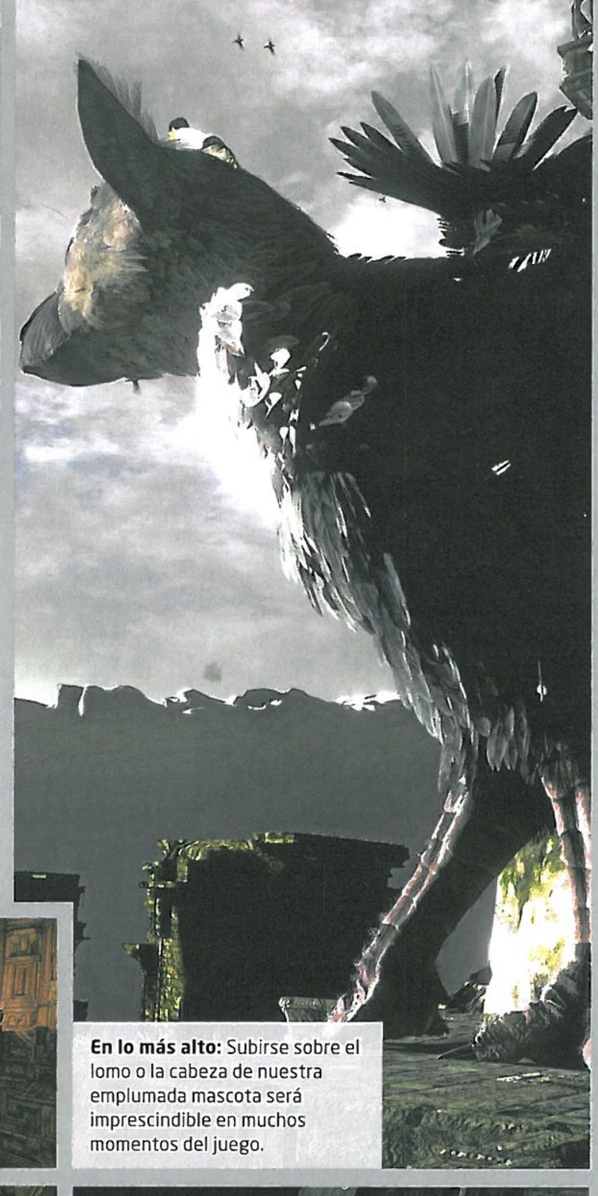
ORIA COLOSAL



Encadenado: En las primeras imágenes que se han visto el animal está encadenado, atrapado como nuestro personaje. Habrá que liberarlo.

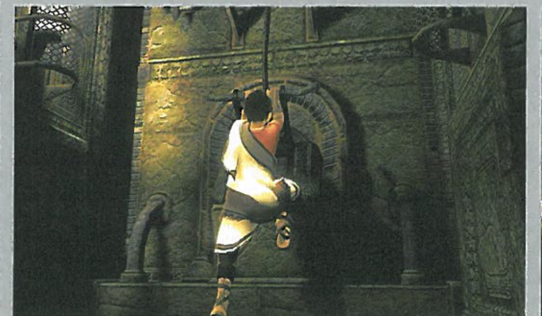
ración entre los dos personajes. El tamaño de Trico, sin embargo, está más en línea con los colosos del segundo título del Team ICO y el niño tendrá que escalar en ocasiones por el lomo del animal para llegar a ciertas zonas de otro modo inaccesibles.

Los paralelismos, por supuesto, son intencionados. Ueda ha querido sintetizar los mejores elementos de sus dos obras anteriores y dar cierta sensación de continuidad. No existe un canon en esta trilogía, pero el creador considera a *ICO* como un antecesor de *Shadow of the Colossus* y este último título, una pieza más en un mundo fantástico de criaturas de dimensiones colosales y una atmósfera muy particular. Hay también diferencias con los dos títulos anteriores. ***The Last Guardian*** cuenta con la ventaja de correr en una máquina mucho más potente y los gráficos del castillo y los personajes son muchísimo más elaborados. Las texturas y el plumaje del monstruo son increíblemente detalladas. Además, Trico tiene un nivel de inteligencia artificial bastante elevado y recuerda a una mascota doméstica en su forma de actuar —olisquea objetos nuevos y se siente atraído por algunos elementos del escenario, una característica muy útil cuando el niño quiere que se dirija a un lugar concreto—. El motor de físicas del juego se ha reprogramado completamente y ahora los movimientos, lanzamientos y caídas son más realistas que en los dos títulos anteriores. Para los usuarios de Playstation 3 que no pudieron jugar a alguno de los títulos anteriores de Team ICO hay muy buenas noticias. Sony está a punto de lanzar próximamente un pack con la edición remasterizada de ambos juegos, que además incluye un modo de juego 3D. Sin duda, un buen aperitivo de esta colosal historia que se avecina. ■



En lo más alto: Subirse sobre el lomo o la cabeza de nuestra emplumada mascota será imprescindible en muchos momentos del juego.





FUMITO UEDA

"No queríamos un animal mitológico reconocible"



Fumito Ueda es el principal responsable de *The Last Guardian*, y ya lo fue de *ICO* y de *Shadow of the Colossus*. Confiesa que su último juego es una mezcla de los anteriores.

Después de ver los primeros minutos y el importante papel que juega Trico, ¿quién es el protagonista? A veces parece que el niño es una excusa para presentar al monsturo...
› UEDA: El único personaje que se controla es el niño, así que el protagonista, en el sentido clásico, es él. Ahora bien, si tuvieramos que definir el elemento más importante del juego probablemente sería la relación entre el niño y Trico.

› MARCA PLAYER: ¿Qué nombre tiene el niño, por cierto?
› UEDA: Aún no lo hemos decidido.

› ¿Qué animal es Trico
› Tiene el plumaje de un pájaro pero la cara y los movimientos son muy similares a los de un gato, así que se puede decir que es una combinación de gato y pájaro principalmente. Hay algunos otros animales en los que nos hemos inspirado para el movimiento y los sonidos, pero son menos evidentes.

› Una combinación un tanto extraña... ¿no?
› Sin duda, pero tiene su motivo. Hacer un animal gigante mitológico sería demasiado predecible. Es decir, podríamos haber hecho un dragón pero este tipo de criaturas ya viene con una serie de expectativas para el jugador. Si es un dragón tiene que echar fuego por la boca o volar, por ejemplo, Trico en ese sentido es completamente nuevo y por tanto podemos hacer con él lo que consideremos necesario. Hay además otra gran ventaja, tal vez más importante, y es que resulta tan extraño que es más fácil que quede en la mente del jugador cuando apaga la consola.

› Cuando hablamos de la inteligencia de Trico, ¿de qué nivel de inteligencia estamos hablando? ¿Qué grado de autonomía tiene?
› Trico no es inteligente en el mismo grado que las personas sino que reacciona de forma instintiva, como si fuera un animal doméstico. Hemos tratado de reproducir precisamente ese tipo de comportamiento, el de una mascota como la que muchos tenemos en casa. Es impredecible pero reacciona a estímulos y puede aprender.

› Dejemos a los personajes para centrarnos en la mecánica. ¿No es una mezcla de los dos anteriores: *ICO* y *Shadow of the Colossus*? ¿Tiene puntos en común la forma de jugar?
› Sí, por supuesto que es una mezcla. Tenemos una criatura gigante como los colosos de *Shadow of the Colossus*, tan grande que domina la escena. Creo que en cierto sentido la grandiosidad de los escenarios es también parte de esa herencia. Los elementos de *ICO* son aun más claros. El más evidente es la idea de tener una aventura junto con un personaje que no se maneja directamente. Hay también puzles y modos de sortear obstáculos que recuerdan a muchas escenas de estos dos juegos.

› ¿Se podrá combatir?
› Es difícil responder a eso, la verdad. Hay combate pero no en un sentido clásico. Trico puede derribar oponentes si el niño lo dirige con astucia pero por lo general el niño, por si solo, no tiene fuerza para pelear, aunque cuenta con la ventaja de ser mucho más veloz que los guardias. ■





Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

***Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381**

Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

NUEVA NINTENDO 3DS

MP 3DS

3D SIN GAFAS: ¡¡GANA UNA NINTENDO 3DS!!

› Este mes continuamos con el concurso que comenzamos el mes pasado. Todavía estás a tiempo de ganar una de las 10 consolas Nintendo 3DS que sorteamos. ¡Participa y llévate la nueva videoconsola de Nintendo!

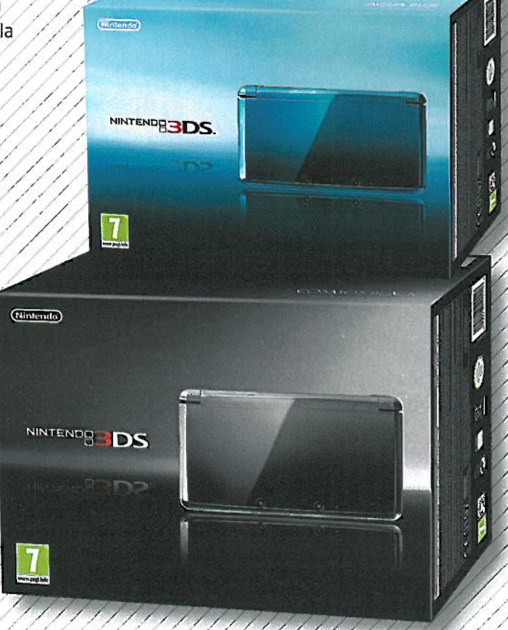
› La última tecnología, en la portátil más avanzada del mercado.

› 15 titulazos de reconocido éxito disponibles desde su lanzamiento (25 de marzo).

› Disfruta de la experiencia 3D en tus juegos ¡Y sin gafas!

Envía MP 3DS al 25900*
o
MP 3DS SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestion de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Numero de atención al cliente: 902 547 381



Ficha técnica Nintendo 3DS

Tamaño (cerrada): 13,46 cm de ancho, 7,3 cm de alto y 2 cm de grosor
Peso: 234 gramos
Pantalla superior: 3,53" con una resolución de 800x240 pixels (400x240 por cada ojo)
Pantalla inferior (tátil): 3,02" con una resolución de 320x240 pixels
Cámara: Una cámara interna en la parte superior y dos externas de 0,3 megapíxels cada una.
Batería: 3-5 horas (WiFi/on; 3D/on; Brillo/ máximo) / 96-120 horas (Sleep mode).
Aspecto exterior: Azul Aqua y Negro Cosmos.
Controles de juego: Pantalla táctil, micrófono integrado, botones A/B/X/Y, pad analógico de 360 grados, botones Start y Select, sensor de movimiento y giroscopio.
Otros controles: Ajuste de profundidad 3D, botón Inicio para la función de llamada al sistema, interruptor de apagado y encendido del Wi-Fi, botón de encendido.
Precio: 249,95 €

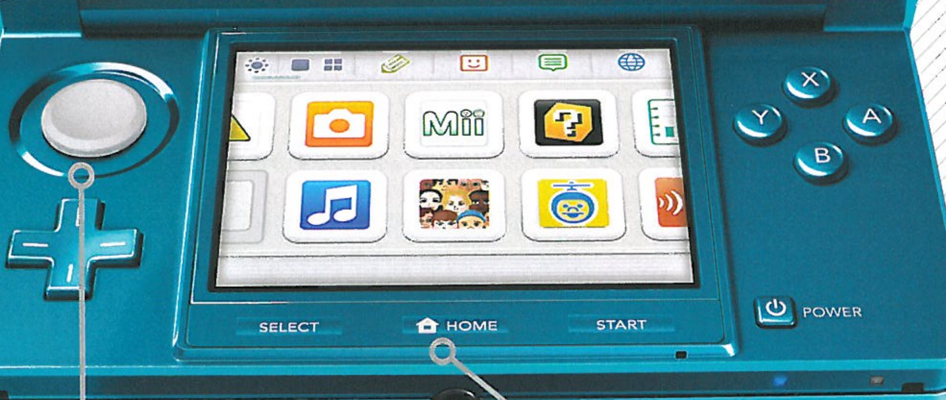


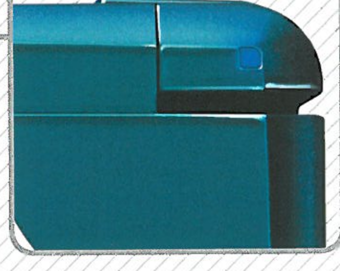
Tres cámaras: Una interior y dos externas. La 3DS cuenta con una cámara de fotos tridimensionales. Las dos cámaras exteriores permiten captar la profundiad en las fotos y el regulador 3D servirá para que, luego, cada uno ajuste la visualización.

Regulador 3D: No todos percibimos las tres dimensiones de la misma forma, por ello, el regulador 3D de la consola permite ajustar el nivel de tridimensionalidad, así como desactivarlo y dejar la imagen en 2D si así lo deseamos.









Indicador de notificación: Un LED que parpadeará siempre que recibas nuevos datos. La luz será azul si la actividad es de SpotPass, naranja si es que tienes algún amigo de tu lista online y rojo si tienes poca batería.



Stick Deslizante: 3DS presenta un control analógico de 360° similar al de las consolas de sobremesa. El botón deslizante cumple esta función necesaria para los entornos en 3D. Además es casi plano para permitir el cierre de la consola.



Botón Home: Aprendiendo de otros dispositivos de gran éxito, Nintendo no solo ha incluído la multitarea en 3DS, sino que también cuenta con un botón Home para poder navegar entre aplicaciones y juegos en cualquier momento sin interrumpir una partida o actividad.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué es tan excitante ver de nuevo al Sonic rechoncho en el teaser de *Sonic Generations*

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

SUCKER PUNCH, BIEN

¿Les gustó 'Sucker Punch'? ¿Sí? ¿No? Me da igual, en realidad. A mí me gustó bastante, pero la cuestión es que, con su estreno, me suscitó una serie de reflexiones acerca de su naturaleza narrativa, abiertamente inspirada en la mecánica de los videojuegos. El film apostaba tan abiertamente por la estructura de muñecas rusas propias de los niveles de los videojuegos, que independientemente de lo fallido o logrado de su propuesta, eso quedaba ahí, como un innegable e interesante punto de partida.
Escribí en un par de medios acerca de las características de 'Sucker Punch', y para no dispersar la atención acerca de ellas, me abstuve de enjuiciar la película en sí. Es decir: la película, independientemente de su calidad, funciona como un homenaje a la narrativa de los videojuegos, y eso es valiente y digno de ser señalado. Avalancha de gente preguntando "sí, sí, pero la película mola, ¿o qué?". Bueno... "eres un bellaco, Tones, la película es un mojón". Vale... hay veces que la cultura tiene características interesantes por sí mismas, interesantes desde su misma propuesta, e invalidan un poco esta cantinela de "hay que ir a verla" o "le pondremos un 8'9" a la que nos han acostumbrado los medios. A veces. Me gustaría que los medios se preocuparan de descifrar el significado de las obras artísticas, y alguna vez, alguna vez solo, dejen que me forme mi opinión yo solito. ¿Vale, tíos?



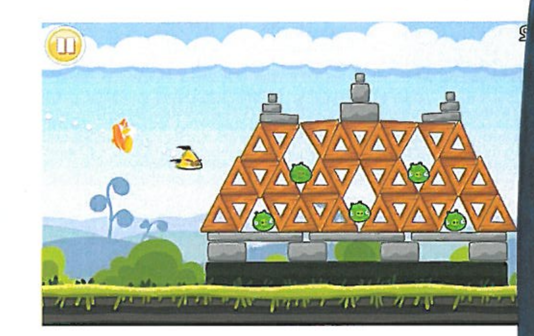
JUEGOS CASUAL

¿REALMENTE SON EL FIN DEL MUNDO?

Los juegos casual han conquistado el mercado. Gustan a todas las edades, y sobre todo, a las que tienen dinero. ¿Acabarán con la industria del videojuego?

Dejaos caer por cualquier foro de videojuegos, y encontraréis tres constantes ineludibles. Primero, declaraciones de amor más o menos apasionado, más o menos incondicional, a los sistemas y los juegos de moda. Segundo, declaraciones de odio más o menos furibundo, más o menos agresivo, a los sistemas y los juegos de moda. Tercero, entregados panegíricos, casi siempre de tono acentuadamente apocalíptico, acerca de cómo lo casual, esa entelequia cuyos límites y superpoderes nadie puede fijar con exactitud, va a surgir de la cisterna mientras hacemos nuestras necesidades y nos va a morder en el bullate.

Lo casual se ha convertido en la gran bestia negra de los videojuegos, como durante mucho tiempo lo fueron las adaptaciones desalmadas de películas de éxito, los clones chuscos de *Street Fighter II*, los sandbox y los niveles de sigilo porque yo lo valgo o las cinemáticas protagonizadas por actores reales durante el advenimiento de los soportes



ANGRY BIRDS
Con un diseño entre crudo y pop y un sistema de juego a prueba de bombas, *Angry Birds* lleva meses copando los puestos de ventas de iPhone e iPad. Ahora se prepara para el desembarco en PSP y presenta una ampliación inspirada en el film 'Rio'. A ver quién le tose a estos pajarracos.



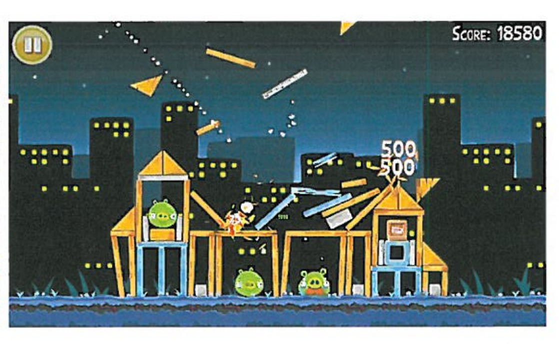
El nuevo Commodore 64 con tripas de PC es nuestro capricho inútil definitivo

LOS SIMS
Considerados durante años como el epítome de lo casual, fueron criticados en su día por las connotaciones conservadoras de su mecánica.

digitales. Pero, ¿es para tanto? ¿Esta aquí lo casual para devorar a nuestros primogénitos?

Lo casual ha existido siempre. Siempre ha habido juegos que gustaban a las chicas y a los papás. Pero fue la popularidad de la Wii de Nintendo la que, con cierta justicia, hizo levantar la ceja con desconfianza a los jugadores de toda la vida. ¿Gimnasia? ¿Monigotes cuquis? ¿Juegos en los que no había competitividad, sino un concepto suave y accesible de la diversión? ¿Y todo ello dando de lado a quienes habían sostenido la industria económicamente durante décadas y guiñando el ojo a quienes habían despreciado el medio durante ese tiempo (es decir, madres, tías buenas y maromos hipermusculados)? ¿Y encima, arrasando? ¡Intolerable!

Pero las cosas han cambiado desde hace no mucho: lo casual ya no es sinónimo de producto descuidado y para un público poco exigente. Los asnos que siguen en los foros haciendo pedorretas de lo casual sacando a colación los infaustos "Adivina ser..." de Ubisoft se están perdiendo un interesante cambio de paradigma. Hay un chiste de la estupenda y jovencísima historietista Laura Pacheco en su Tumblr 'Let's Pacheco' que explica perfectamente este cambio: Laura y su hermana Carmen (una excelente escritora, por cierto; corran a leer su novela de pesadillas y tentáculos 'En el corazón del sueño') andan junto a su madre hablando de un vestido que se han comprado por eBay. Por experiencia, no pueden saber de qué talla será, así que lo llaman "talla random", porque el azar decidirá. La madre se ríe con la ocurrencia, Laura le pregunta si sabe de qué están hablando, y la madre responde "Pues claro que lo sé; cuando yo elijo "random" en mis juegos, a veces me salen los egipcios, otras veces los griegos o los nórdicos, y con el tipo de mapa igual". La autora aclara a pie de viñeta, con indudable ironía: "mi madre, especialista en videojuegos de estrategia". Pero todos sabemos que su madre no es una jugadora hardcore de juegos de estrategia. Es, posiblemente, una jugadora de las versiones para DS de los *Civilization*, o de las versiones lite para Facebook de clásicos del género. Posiblemente, la señora Pacheco no esté preparada para experiencias de estrategia extrema como el enloquecedoramente hardcore *Victoria* o su secuela. Pero sin duda, es capaz de defenderse mejor que un novato en juegos de ges-

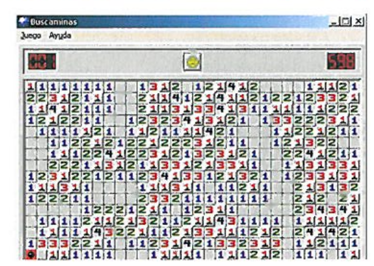


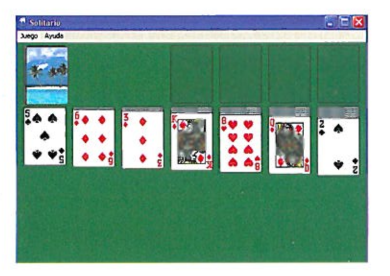
Juegos para oficinistas

Con la popularización de los PCs, los juegos casual se convirtieron en un oasis en el curro.









HACIENDO EL DÍA MÁS LLEVADERO
Se dice que más de 400 millones de personas han jugado alguna vez al *Solitario* de Windows. Cifras similares pueden manejarse con respecto al *Buscaminas* o, posteriormente, los clónicos de los puzles de moda, que aprovecharon la legendaria tendencia al escaqueo del oficinista medio y andaban ocultos entre hojas de cálculo y procesadores de texto. Hoy se han convertido en entretenimientos caducos, pertenecientes a un tiempo en los que un adulto serio no podía ser, a la vez, un jugador corriente.

Sony afirma que la NGP es perfecta para MMORPG'S. Otra cosa no, pero ganas le ponen.



FARMVILLE: GESTIÓN EN FACEBOOK

Los anodinos Zynga son los responsables de este juego de sencilla gestión agrícola nacido como clon de *Farm Town*, y cuyo éxito en Facebook llevó a la red social a buscar nuevas formas de sacarle el dinerillo a sus miembros, en vez de permitir que se llevaran todo el pastel las desarrolladoras.

tión para todos los públicos o en pequeñas epopeyas estratégicas en formatos portátiles. Nada de aprender a maquillar muñequitas o jugar a los bolos con simuladores que siempre hacen pleno: todo lo suavizado que queramos, pero un *Civilization* de DS sigue siendo un juego de estrategia.

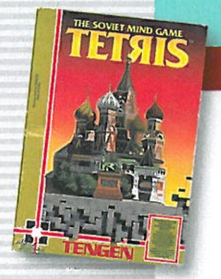
Otro ejemplo: la última sensación de la jugabilidad casual es *Angry Birds*, un título que, entre unas plataformas y otras, lleva 75 millones de descargas, y ha cautivado a un público muy diverso por características muy sencillas pero no necesariamente negativas. Más bien al contrario: el secreto de su éxito está en lo colorido y conciso de su diseño gráfico (toda una soberbia lección de hiperexpresividad por la vía enjuta), su magnético y estudiadísimo motor físico, lo directo y rápidamente comprensible de su mecánica y su inmediata accesibilidad... que no dura siempre. Esa es la clave que diferencia a un juego casual programado para resultar rentable y que se olvida rápido (empezando por los populares pero poco afortunados juegos deportivos de Wii y pasando por toda la sartenada de basura casual que está plagando los catálogos de Move y Kinect): *Angry Birds* permite que cualquiera (subrayemos "cualquiera") juegue y avance durante unos cuantos, bastantes niveles, los suficientes como para que aprenda tácticas sin tragarse ni un solo tutorial. Pero la segunda mitad del juego exige una puntería, precisión y conocimiento de las peculiaridades físicas del juego que lo convierten en una experiencia hardcore. Sin androides, claro, ni mercenarios ni cyborgs, solo pajarracos malencarados. Pero es una experiencia de juego pura, sin etiquetas, que recuerda a cuando las madres se enganchaban al Tetris de Gameboy y desarrollaban una habilidad en los niveles más difíciles del juego que les habrían permitido reventar récords mundiales coreanos.

Al final, solo hablamos de etiquetas, etiquetas que limitan y castran las posibilidades de evolución de los juegos. Pero igual de indignos son los títulos que eliminan el desafío para gustar a toda costa, que aquellos que se cuelgan la etiqueta del hardcorismo para vender más. ¿O soy el único que ve aquí una clara similitud entre polos aparentemente opuestos? ■



MONDO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!! VIEJUNO

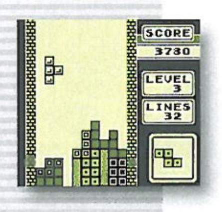
Los inicios de lo casual



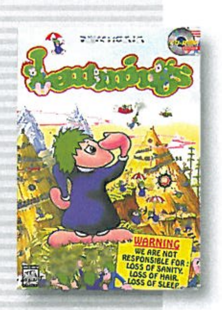
TETRIS: EL PRIMER GRAN juego casual.

JUEGOS PARA TODOS LOS VIEJOS

Uno de los primeros videojuegos que tuve venía de regalo con mi Commodore 64 y era un título semieducativo para entrenar la memoria llamado *Hide & Seek*. El juego mostraba unos dibujos, los tapaba, y luego iba pidiendo al jugador que recordara dónde estaba cada uno. Fue, posiblemente, mi primer juego casual, pero por aquel entonces no se entendía como tal: lo mezclaba, sin problemas, con *Ghostbusters*, *Sorcery* y *Mr. TNT*, mis otros primeros juegos. No era igual, obviamente: los otros eran brujos, cazafantasmas y acción trepidante, mientras que *Hide & Seek* eran cartas de animalitos dándose la vuelta. Pero había algo: la interactividad del juego, el brillo digital, la música pegadiza me hacía volver una y otra vez a la apasionante aventura de voltear cartas inexistentes.



Lo casual como tal no se inventó hasta los tiempos del *Solitario*, y no se popularizó hasta que arrasó la Wii, pero siempre ha existido. Y con grandes juegos. *Tetris* es uno de los videojuegos más indiscutiblemente grandiosos de todos los tiempos, y tiene todos los rasgos del videojuego casual: sencillo en los primeros niveles, fácil de entender, fácil de controlar. A su vera nacieron múltiples videojuegos clónicos, vueltas de tuerca al concepto *Tetris*. Recordemos que la industria siempre ha sido eso, una industria, un negocio: si lo casual es gustar a la mayor cantidad de gente posible, no van a estar atendiendo a conceptos como la pureza del gameplay. Y eso pasaba incluso en los buenos viejos tiempos.



LEMMINGS: JUEGOS DE CIERTA complejidad que cautivaban a toda la familia.

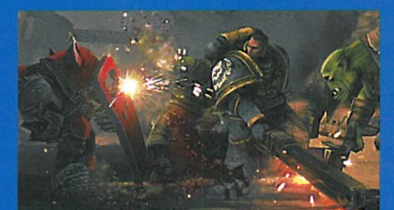


> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen



54 Star Wars: The Old Republic



58 Warhammer 40,000: Space Marine



62 L.A. Noire

64 Shadows of the Damned

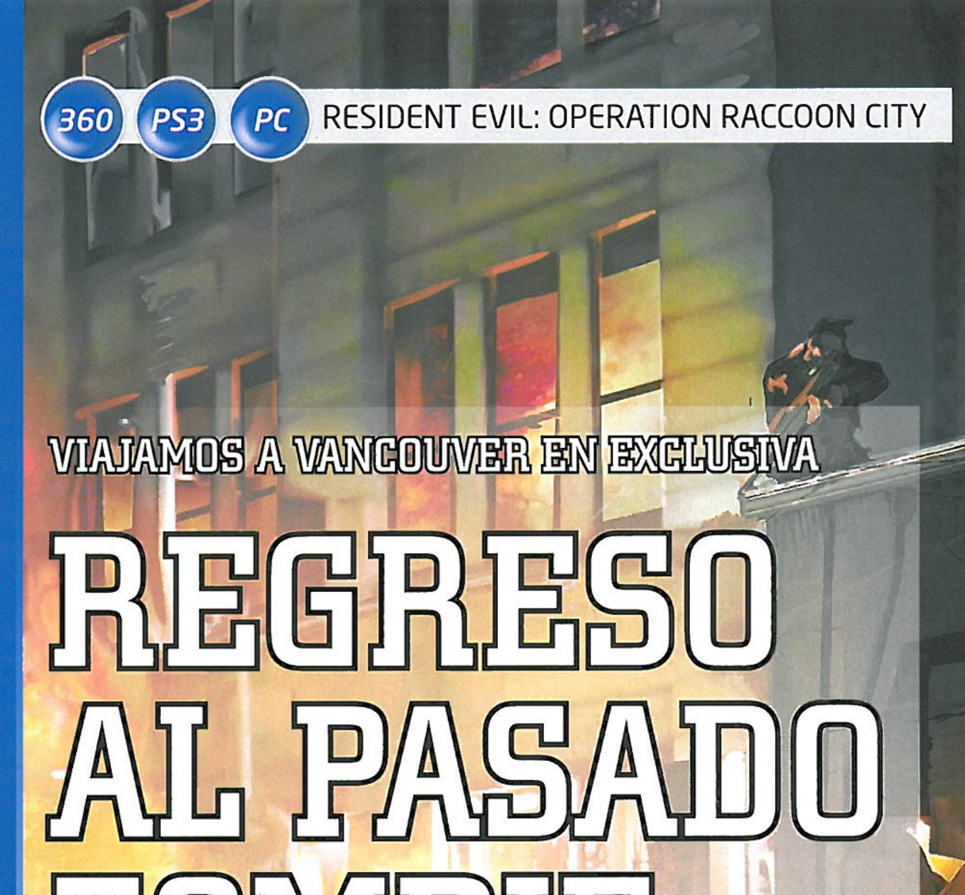
66 MX vs ATV Alive

68 Dungeon Siege III

70 Alice: Madness Returns

72 Hollywood Monster 2

73 No More Heroes: Heroes' Paradise



VIAJAMOS A VANCOUVER EN EXCLUSIVA

REGRESO AL PASADO ZOMBIE

Después de incontables rumores, noticias y desmentidos, lo nuevo de la franquicia survival horror por excelencia ya tiene rostro: *Operation Raccoon City*.

Era tal la expectación sobre el siguiente *Resident Evil* que Capcom filtró todos los detalles del juego antes de tiempo, lo que ha hecho que en Marca Player hayamos tenido que hacer encaje de bolillos para poder ofreceros algo nuevo que no se haya sabido durante estas semanas, pero aquí tenéis lo que hemos podido extraer de nuestro viaje a las oficinas de Slant Six Games en Vancouver, donde se desarrolla el título.

De la mano de los responsables del juego, Adam Bullied, y Andy Santos, asistimos a la primera demo de gameplay de *RE: Operation Raccoon City* que unos humanos han podido ver hasta el momento. Como todos los rumores apuntaban, a los primeros segundos se confirmó que *Operation Raccoon City* será un título enfocado completamente a la acción multijugador. Un mazazo para los millones de fans que claman desde hace años por un regreso a la esencia de *Resident Evil* como referencia del género survival horror, y una gran alegría para los otros tantos que conocieron los entresijos de Umbrella gracias a su apertura al género de acción.

Vuelta al lugar maldito

Uno de los mayores atractivos que tendrá este *RE: Operation Raccoon City* será el aire de "precuela" que destila por todos lados, aunque obviamente no lo sea. En el título volveremos a Raccoon City, justo en el momento en el que el virus es liberado por primera vez sobre la población. En este preciso instante estás preguntándote si veremos los míticos lugares de la ciudad ¿no? Efectivamente, Slant Six está trabajando en una recreación de la zona inicial con el objetivo de hacer mucho más familiar el entorno para el jugador. No en vano, y según Adam Bullied, "queremos hacer un guiño a todos los amantes de la saga, y sobre todo, a aquellos que la conocen desde el comienzo". Pero en realidad es más que eso, ya que durante la aventura veremos cameos muy »

360 PS3 PC

Resident Evil: Operation Raccoon City

Género:
Acción
Desarrolladora:
Slant Six Games
Editora:
Capcom
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Lanzamiento:
Finales de 2011

DEADLY FASHION

DEBUTA EN LA SAGA LA EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

...y lo que vendrá

¿Y QUÉ PASA CON RESIDENT EVIL 6?

Como teníamos allí a Masachika Kawata, productor de Capcom encargado de supervisar el desarrollo de Slant Six, le pillamos por banda y le preguntamos por otra de las grandes esperanzas de los fans de la saga, el esperado ***Resident Evil 6***. Kawata fue claro al respecto: "la saga experimentará una renovación total con la siguiente entrega, a todos los niveles. Pero no tenemos que olvidar que gracias a los últimos títulos de la misma hemos conocido un universo gigante de posibilidades para *Resident Evil*. No puedo decir si trabajaremos sobre un survival horror o un shooter, pero sí que será algo totalmente nuevo".

importantes (como el ya mostrado de Leon Kennedy) y podremos alterar en ciertos aspectos la historia oficial de *Resident Evil* tal y como la conocemos ahora.

Bien, ya estamos en la ciudad y el caos se ha adueñado de la misma. Las fuerzas de seguridad (Spec Ops) y los zombies se enfrentan en las calles. Las tiendas son devastadas, los coches arden y la gente muere por todos lados. Aquí es donde entramos nosotros. Formamos parte de un equipo de élite de la mítica Umbrella Security Services en el que compartimos campo de batalla con otros tres compañeros. Beltway, Bertha, Vector y Spectre son los nombres de los especialistas que tendrán que vérselas con los otros dos bandos: Spec Ops e Infectados.

¿Pero, cuáles serán nuestras habilidades? Cada uno de los personajes posee un perfil muy definido. Vector es el especialista en reconocimiento, Beltway el experto en demolición, Bertha es el médico de campo y Spectre lo que podemos denominar como el vigilante. Pero a pesar de estos perfiles básicos, podremos ir modificando nuestro personaje a través de otra de las novedades que ofrecerá este el juego: la experiencia. Es la mayor diferencia con el resto de los títulos de la franquicia, y ofrece un montón de posibilidades, ya que a través de la evolución del personaje podremos alcanzar habilidades que normalmente no tendríamos, otras presentes inicialmente en otro compañero, y, por supuesto, algunas aptitudes especiales.



HABRÁ QUE INTENTAR NO quedar atrapado, solo, entre un grupo de infectados.

DOS IMÁGENES DE NUESTRA visita a los estudios de Slant Six Games. Arriba, el dire David Sanz; abajo Andy Sants y Adam Bullied, responsables del juego.

Además, tendremos dispersadas a lo largo y ancho de todo el escenario las hierbas curativas de toda la vida.

Acción cooperativa total

Desde el momento que surgió el rumor de que Slant Six podía estar detrás del desarrollo, todo apuntaba a que la saga seguiría por el camino del género de acción cooperativa que pudimos ver en la subsaga *Outbreak* o en el más reciente *Resident Evil 5*. Y finalmente se ha confirmado.

En la demo que vimos en las oficinas de Slant Six, cada jugador tomaba el papel de



RACCOON CITY ESTARÁ ATESTADA de zombies en cada esquina, en cada callejón...



EL JUEGO ESTÁ ORIENTADO TOTALMENTE AL COOPERATIVO

uno de los especialistas de Umbrella y debía trabajar en equipo con el resto para superar los diferentes obstáculos presentes en la ciudad. Este punto es muy importante, ya que tal y como sucede en *Left 4 Dead* no podemos hacernos 'el Rambo' y salir a pegar tiros como un loco. Cada uno de los miembros del equipo tiene una función principal en el mismo, y aunque podremos ir evolucionando nuestras habilidades, no debemos olvidar que Vector, por ejemplo, es un soldado todoterreno y no un especialista técnico.

Teniendo en cuenta que están presentes tres facciones en el conflicto, no pudimos resistirnos a la pregunta más obvia: ¿Podremos tomar el papel de cualquiera de las facciones en el modo multijugador para enfrentar a doce jugadores online? Los chicos de Slant Six no lo afirmaron pero no lo desmintieron, y sus risas y miradas cómplices nos permite comenzar a soñar con un modo especial al estilo del incluido en *Dead Space 2* -donde podemos jugar con humanos o necromorfos- que incrementaría exponencialmente la vida del título y tendría, a buen seguro, el beneplácito de todos los amantes de *Resident Evil*.

En definitiva, como apuntaban los rumores, *RE: Operation Raccoon City* será un título de acción multijugador cooperativo. No será un survival horror, como muchos demandan, pero tiene todos los ingredientes para ser un bombazo de Capcom: el "expertise" de Slant Six en el género, un modo multijugador que según sus creadores promete ser potente, muchas novedades en torno a los personajes, una vuelta de tuerca a la historia y elementos que, trabajados, pueden ser míticos, como la hipotética posibilidad de jugar 4 vs 4 vs 4 online con las tres facciones. ■

EL USO DE LAS coberturas será fundamental en este juego enfocado, sobre todo, a la diversión cooperativa.

EL FUTURO DE LA GALAXIA ESTÁ EN TUS MANOS

Bioware tiene a punto un MMORPG basado en el popular universo de Star Wars con una jugabilidad a la altura de *WoW* y en el que la trama será fundamental. Elige tu bando y asume tus decisiones.

Hemos viajado a Austin, la capital de Texas, para catar de primera mano uno de los MMOs más esperados del presente año y ver en exclusiva dos de las clases que estarán disponibles en su lanzamiento final. El juego contará con un total de ocho estilos diferentes de personaje, divididos en dos facciones antagónicas, pero que a su vez tendrán habilidades y características bastante similares unas de otras para dar el equilibrio justo y necesario entre ambos bandos. De esta forma, podremos elegir al Caballero Jedi de la República o al Guerrero Sith del Imperio; del mismo modo que al Cónsul Jedi o al Inquisidor Sith, al Soldado o al Agente Imperial y al Contrabandista o al Cazarrecompensas. Estas dos últimas clases mencionadas del Imperio fueron las mostradas a la prensa asistente y las que pudimos probar durante unas cuantas horas. Las sensaciones fueron más que ilusionantes, ¿es este por fin el MMORPG definitivo de *Star Wars*? Tiene toda la pinta.

El Agente Imperial será una suerte de James Bond intergaláctico, solo que al servicio de los malos. Y es que, según relataban los tradicionales créditos iniciales en toda obra de *Star Wars*, tras una difícil tregua entre la República y el Imperio, estos últimos deciden utilizar sus Servicios de Inteligencia para mandar espías a los sistemas neutrales con el fin de ganar aliados dispuestos a colaborar en un futuro ataque. Es por ello que nuestro protagonista es mandado al planeta conocido como Hutta a las órdenes del llamado Keeper; quien será nuestro mentor y guía durante las primeras horas y nos


EL CAZARRECOMPENSAS TENDRÁ TODO tipo de artilugios que usará como arma.

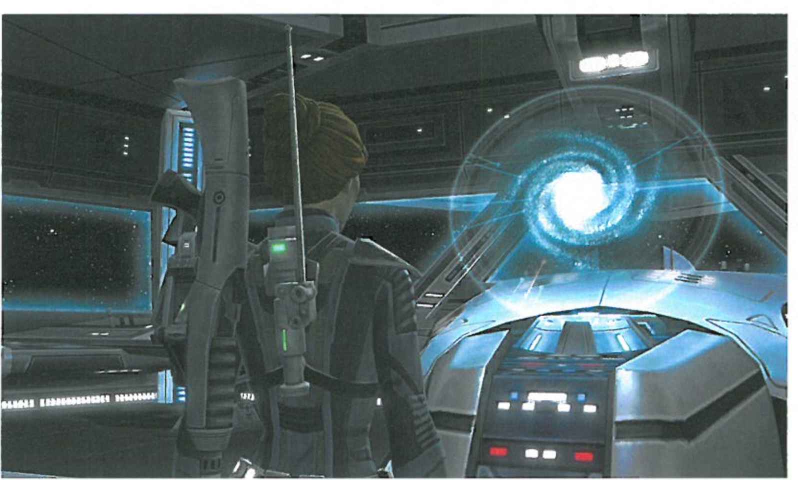

LAS CONVERSACIONES SERÁN CONSTANTES y fundamentales. ¡Ojito con lo que dices!

DECIDIR LO QUE DICES EN CADA DIÁLOGO NOS ALINEARÁ CON EL MAL O EL BIEN



Star Wars: The Old Republic

Género: **MMORPG**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **2ª mitad de 2011**



EL BUEN MOTOR GRÁFICO empleado será capaz de mostrar animaciones faciales, pero no esperes la calidad de L.A. Noire.

proporcionará la mayoría de las misiones iniciales. Allí tendremos que ganarnos la confianza del Señor del Crimen Nem-ro the Hutt. Para ello dispondremos de un control y una interfaz tradicionales en los MMORPG como este, idénticos a los de *World of Warcraft*. Nos abriremos paso a 'blasterazos' gracias a nuestro rifle y a las habilidades que iremos adquiriendo a medida que avancemos de nivel -habrá que acercarse a los típicos instructores de clase específicos para ello-. Destaca la posibilidad, exclusiva del Agente, de cubrirnos en ciertas posiciones del entorno mostradas con siluetas verdes. Esto descenderá el índice de disparos que recibamos a la vez que nos permitirá utilizar habilidades especiales solo disponibles cuando estemos cubiertos (como las muy útiles 'disparo de francotirador' o 'fuego a discreción'). En mayores niveles, incluso, tendremos la posibilidad de soltar coberturas portátiles artificiales en cualquier situación.

Cada una de las ocho clases disponibles tendrá su propia especialización una vez alcanzado el nivel 10. Es por ello que nuestro Agente Imperial se convertirá en Operativo o Francotirador, según lo deseemos, lo que nos llevará a desempeñar un rol totalmente diferenciado.

La segunda de las clases que pudimos jugar, el Cazarrecompensas, es muy similar en su conjunto a la idea que todo aquel que haya visto los filmes de *Star Wars* pueda tener en la cabeza. Sí, hablamos por supuesto de un personaje muy parecido a Boba o Jango Fett, con el mismo equipamiento, aspecto y habilidades. Un tipo duro que no se casa con nadie, es "como el pistolero de las películas del oeste que busca imponer sus propias reglas; alguien que servirá al Imperio en sus inicios, pero que si no le gusta lo que estos hacen se volverá y los dispará en las narices" decía Daniel Erickson, el principal escritor y responsable de las tramas del juego. Es uno de esos personajes que no se dejan controlar por nadie. "El Imperio creerá que lo maneja a su antojo, pero hay realmente una gran trama sucediendo de trasfondo a su alrededor", afirmaba Erickson. El Cazarrecompensas, por contra, »



CASI TODAS LAS RAZAS vistas en los filmes estarán disponibles al crear tu personaje.



no podrá cubrirse, pero tendrá la capacidad de adquirir habilidades nuevas sin la necesidad de visitar a ningún instructor. Las aptitudes principales que obtendremos se sustentarán principalmente en el equipamiento del traje característico ya visto en las películas. Tendremos, por tanto, un gran arsenal disponible con la capacidad de lanzar misiles desde la muñeca, así como de sacarnos de la manga un lanzallamas o disparar dardos electrificados que aturdirán a nuestros enemigos. Como en el resto de clases, el Cazarrecompensas tendrá otras dos especialidades diferentes una vez alcanzado su nivel 10; a saber: el Mercenario, quien será una de las clases con mayor capacidad para llevar armas pesadas del juego (un auténtico personaje DPS), o el llamado 'Powertech', quien vestirá las armaduras más sofisticadas y preferirá hacer uso de las tecnologías más avanzadas para el combate (una clase más adecuada para el 'tanqueo').

De nuestra particular historia sabemos poco más que arrancará bajo la tutela de Braden, un excazarrecompensas que nos dará las primeras misiones junto a un equipo formado por los NPCs Jory y Mako. Pronto sucederán los primeros acontecimientos graves en la historia, un factor que será piedra angular en este MMO.

Un argumento con fundamento

En *The Old Republic* el desarrollo de los acontecimientos tendrá una importancia capital. "El título tendrá lugar 300 años después de lo sucedido en *Knights Of The Old Republic* I y II, mucho tiempo después de que Darth Revan y Malak regresaran con los Jedis renegados," confirmó Daniel Erickson; el que ya fuera escritor de *Dragon Age*, es una de las principales cabezas pensantes en el estudio de BioWare y está también dirigiendo las distintas tramas del título. Sí, lo decimos en plural porque cada una de las ocho clases diferentes contará con su propia historia particular totalmente distinta: "todas las clases han sido escritas individualmente, aunque eso sea más caro de realizar porque tenemos que separarlo todo". Y es que pudimos comprobar que habrá determinadas zonas marcadas con colores específicos que serán únicamente accesibles para la clase correspondiente. "El Contrabandista siempre estará tras cosas distintas a las del Caballero Jedi." Cada uno de los guiones del juego estará separado en cinco capítulos, pero para hacernos una idea de su

Especialidades y profesiones

ELIGE TU PROPIO CAMINO

Además de las distintas evoluciones ya mencionadas del Agente Imperial y el Cazarrecompensas, una vez alcanzemos el nivel 10 las demás clases se especializarán de la siguiente manera: El Guerrero Sith se convertirá en Gigante o Merodeador; el Inquisidor Sith en Asesino o Hechicero; el Contrabandista en Pistolero o Sinvergüenza; el Soldado en Comando o Vanguardia; el Caballero Jedi en Guardián o Centinela y, por último, el Cónsul Jedi se transformará en Sabio o Sombra. Podremos aprender también hasta tres profesiones: unas dedicadas al crafting como 'Armomech', 'Cybertech' o Bioquímica y otras destinadas a cosechar materias primas como Cazatesoros, Arqueología o Rebanar pieles.

duración, Erickson nos confesó: "solo el primer capítulo es más largo que *Knights Of The Old Republic (KOTOR)*".

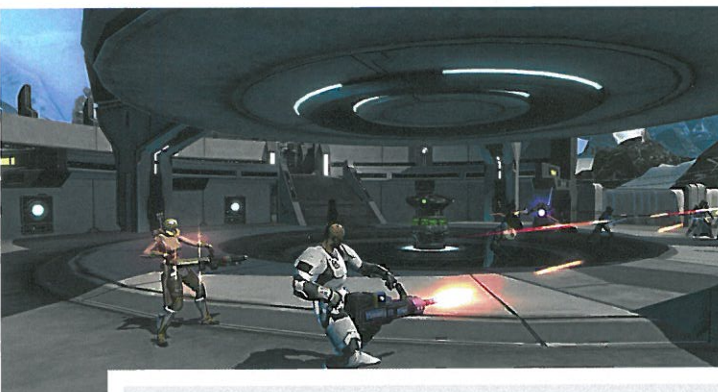
Nuestras aventuras nos llevarán por un total de 17 planetas de este genial universo creado por George Lucas, separados por sectores afines a los distintos bandos y disponibles para explorar. Pero, ¿cómo viajaremos entre los distintos sistemas? Cada jugador tendrá su propia nave espacial, que estará disponible solo a partir de un determinado momento de la historia (dependiendo de la clase que hayas escogido), y con la que podremos llevarnos también a compañeros del grupo a planetas ya vistos en las películas u otros medios como Coruscant, Korriban, o Hutta; pero también inéditos como la capital del Imperio Sith: un ecosistema selvático llamado Dromund Kaas, con una gran metrópoli en su interior, al estilo de la capital de la República. Este fue el segundo y último planeta que pudimos visitar en la presentación.

Zonas de Guerra (JcJ)

Tuvimos la oportunidad de echar unas partidas en la modalidad Jugador contra Jugador (JcJ) frente al equipo de desarrollo del juego. Este modo tiene lugar en distintos emplazamientos denominados 'Zonas de Guerra', que serán el equivalente a los mapas disponibles de cualquier otro título multijugador. Nuestras escaramuzas se dieron cita en un escenario llamado 'Guerra Civil de Alderaan', en el que un total de 16 jugadores tendrán que luchar por el control de tres torretas antiaéreas, al estilo de la popular modalidad Capturar la Bandera, con el objetivo de mantener bajo control durante el mayor tiempo posible cada una de esas poderosas armas que irán mermando la salud de la nave enemiga hasta derribarla. Y, aunque no pudimos jugarla, se nos anunció también otra de las Zonas de Guerra que estarán disponibles, denominada 'Voidstar'. En esta ocasión tendrá una mecánica de juego parecida a la modalidad 'Asalto' de otros juegos, pues se tratará de una nave prototipo donde uno de los bandos tendrá que defender y evitar que el equipo contrario descargue datos básicos del vehículo espacial.

BioWare es consciente de lo importante que es contar con un modo JcJ que sea adictivo, equilibrado y, sobre todo, justo y accesible para cualquier tipo de jugador. Gabe Amatangelo, Diseñador Jefe del JcJ del título, nos explicaba que quieren que "cada jugador elija una de las dieciséis clases avanzadas disponibles y juegue su rol en el equipo totalmente diferenciado del resto, a la vez que se sienta motivado para ello." Para conseguir una comunidad de jugadores equilibrada, divertida y donde reine el juego limpio, Gabe aseguraba que "nos estamos preocupando por conseguir una comunidad sana y divertida, donde prime el buen comportamiento. Para ello vamos a motivar de forma egoísta a los jugadores para que trabajen en equipo. Por ejemplo, los marcadores de puntuación reflejarán los daños que hayas desviado y recibido para el beneficio de tu equipo en tu rol como 'tanque', y serás recompensado." Por último, hay que destacar que podremos encomendar a un compañero de nuestro equipo por su labor realizada, votando al final de la partida, lo que le otorgará un bonus extra como recompensa y fomentará el compañerismo. ■

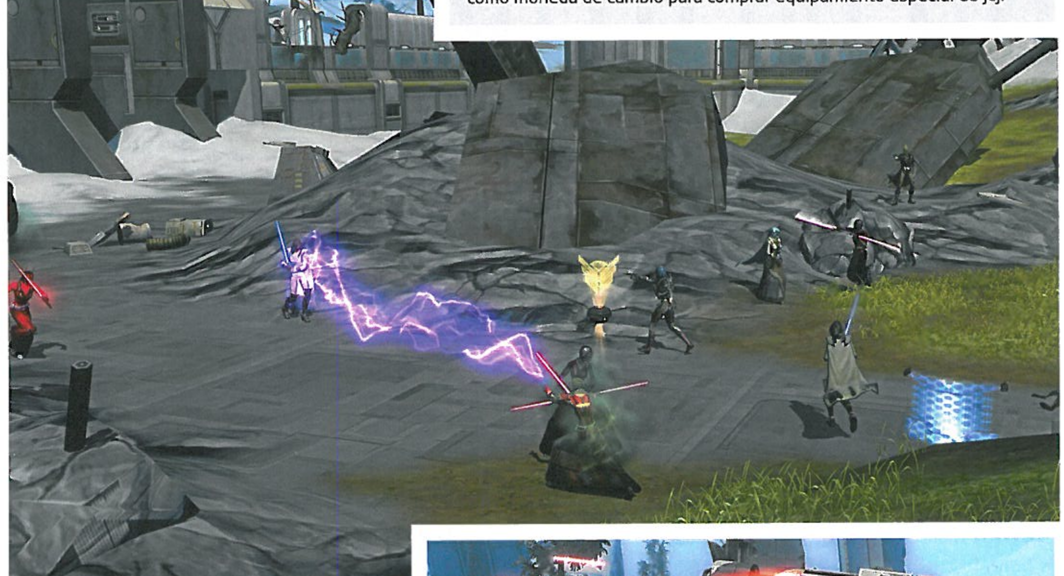




Un JcJ con apetitosas recompensas

EL VALOR COMO MONEDA DE CAMBIO

A lo largo de las distintas partidas JcJ recibiremos insignias (al estilo de algunos FPS como *CoD*) por realizar ciertas hazañas en tiempo real; es decir, si salimos victoriosos de una lucha uno contra uno recibiremos la insignia 'Asesino', o si defendemos tres objetivos sin morir se nos otorgará la insignia 'Táctico'. A medida que ganemos partidas en las Zonas de Guerra obtendremos puntación en forma de Valor, que nos otorgará distintos rangos (mostrados junto a nuestro nick), al mismo tiempo que nos dará fichas de valor que nos servirán como moneda de cambio para comprar equipamiento especial de JcJ.



PODREMOS VISITAR UN TOTAL DE 17 PLANETAS GRACIAS A NUESTRA NAVE ESPACIAL Y ¡LLEVAR AMIGOS EN ELLA!

360 PS3 PC WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

NO ES OTRA IMITACIÓN DE GEARS OF WAR

Fuimos hasta Canadá para probar *Space Marine*, la incursión de Relic en el terreno de los títulos de acción en tercera persona ambientados en el mundo de 'Warhammer'. Y lo que vimos apunta maneras.

No estamos ante *Gears of Warhammer*". Con esta rotunda afirmación nos recibieron en las oficinas de Relic en Vancouver. Y, cierto, ***Space Marine*** no es una vuelta de tuerca a la saga de Epic Games. Bebe inevitablemente de la filosofía *Gears of War*, sin embargo, intenta aportar nuevos e interesantes conceptos al género.

Pero empecemos por la trama. Para los no iniciados en el mundo 'Warhammer', los Space Marines, protagonistas del título que nos ocupa, son una raza de súper humanos modificados genéticamente. Imagina que metes en una coctelera a un puñado de espartanos, varios legionarios romanos, algún caballero medieval y una pizca de samuráis del Japón feudal y te saldrá un equivalente a lo que supone este cuerpo de élite. Y a partir de ahí, súmale unas aptitudes sobrehumanas para el combate y una fuerza y una resistencia varias veces por encima del común de los mortales.

Nos toca meternos en la piel de un Space Marine, el Capitán Titus, enviado como primera línea de combate junto a dos compañeros a un planeta infestado de orcos. Orcos que no han venido de rositas, se quieren hacer con el arma de guerra definitiva: el Titán. Con este punto de partida tendremos entre unas ocho o diez horas de campaña individual sin contar con el inevitable modo multijugador.

Factoría planetaria

UN ESCENARIO DESOLADO



A los amantes del cine de catástrofes y las historias postapocalípticas les gustará saber que ***Space Marine*** está ambientado en un planeta dedicado por entero a fabricar armas y que ha sido arrasado por las hordas de orcos. El resultado es un paisaje en el que predomina la arquitectura industrial pero que se ha ido al garete por culpa de la invasión. Pasearemos por escenarios de gran belleza e incluso por las desiertas casas de los moradores originales del planeta, todo en estado ruinoso. Y por si no fuera poco, con el planeta casi desierto y con una guerra a cuestas, tendremos pocos refuerzos con los que contar en nuestra misión salvo algunos pelotones que encontraremos a lo largo del camino.


SERÁ UNA CONSTANTE vernos rodeados de docenas de orcos.



UN CUERPO DE ELITE formado por superhombres.



360 PS3 PC

Warhammer 40.000: Space Marine

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Relic**
Editora: **THQ**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2011**

La principal novedad en la apuesta de Relic es tirar la casa por la ventana en términos de acción. No quieren darnos un minuto de tregua ni que pensemos demasiado en nuestra táctica: su principal intención es tenernos rodeados de orcos (y alguna que otra criatura del mundillo 'Warhammer') a todas horas. ¿Por qué han tomado esta decisión? *Gears of War* vuelve a aparecer como referente inevitable. En Relic quieren que tanto el combate a distancia como el cuerpo a cuerpo sean más fluidos. Para ello han eliminado el sistema de coberturas ya que, según nos explicaron, hace imposible que el jugador se embarque en el combate a corta distancia, que se percibe como una maniobra de defensa.

Por lo que pudimos probar, la idea se ha implementado con éxito por varios motivos. A pesar de tener muchos más enemigos en pantalla (hasta cuarenta a la vez, nos aseguraron), el combate no es engorroso porque estos caen más fácil de lo que parece, en parte porque la propia lógica del mundo en el que se basa el título dice que un solo Space Marine equivale a mil orcos sobre el terreno. Además, la lucha cuerpo a cuerpo es mucho más entretenida de lo que pueda parecer en un principio. Está pensada para poder desarrollar combos si apretamos los botones de ataque en el momento necesario y rebanar las extremidades de nuestros enemigos será uno de los pasatiempos favoritos. Por no hablar de las ejecuciones, unas muertes especialmente sangrientas que nos permitirán ganar vida al momento si las cosas se ponen muy feas, que en más de una ocasión lo harán.

Ya hemos comentado que, junto a Titus, tendremos a dos compañeros de aventuras. Compañeros que serán meros títeres, dado que »

RELIC HA ELIMINADO LAS COBERTURAS PARA AUMENTAR LA FLUIDEZ DEL COMBATE

NOS PODREMOS ZURRAR CON CASI MEDIO CENTENAR DE ORCOS A LA VEZ, UN FESTÍN DE CARNAZA

» en Relic creen que depender del grupo para avanzar en determinados momentos o quedarnos atrapados en un punto concreto si los matan es una lata. Respecto al armamento con el que contaremos, será el habitual en los títulos del género: un arma no muy potente de munición infinita, una de mano y un par más que se mueven en un rango entre la escopeta y el lanzagranadas, por poner dos ejemplos.

Obviamente, a medio año del lanzamiento, al título le quedan muchos aspectos por pulir. En lo jugable pudimos destacar dos puntos que necesitan una rápida mejora para poder hacer del caótico combate una experiencia 100% disfrutable. El primero lo encontramos con las cámaras, que por momentos se colocaban en ángulos que nos hacían perder la noción de lo que estaba sucediendo entre mandoble y mandoble. El segundo, y que nos reconocieron que era una idea que quieren llevar a cabo, es dar al jugador la opción de girar 180 grados, al estilo de los últimos *Resident Evil*, para poder desenvolvernos mejor ante las hordas enemigas.

Con *Space Marine*, Relic pretende veladamente hacer un título de calidad que pueda competir de tú a tú con los pesos pesados del género. Un punto a favor para los no iniciados en el mundo de 'Warhammer 40.000' es que, como pudimos comprobar de primera mano, no es necesario estar versado en el tema para poder sumergirse en la historia. Es más, dan por hecho que este título es una perfecta iniciación al mundo creado hace más de veinte años por Games Workshop. De hecho, la compañía ha colaborado en todo momento con Relic para que el título responda a lo que el jugador de 'Warhammer' espera. De hecho, en el estudio nos confirmaron el asombro de los trabajadores de Games Workshop cuando les enseñaron la fidelidad con la que habían recreado su propia criatura.

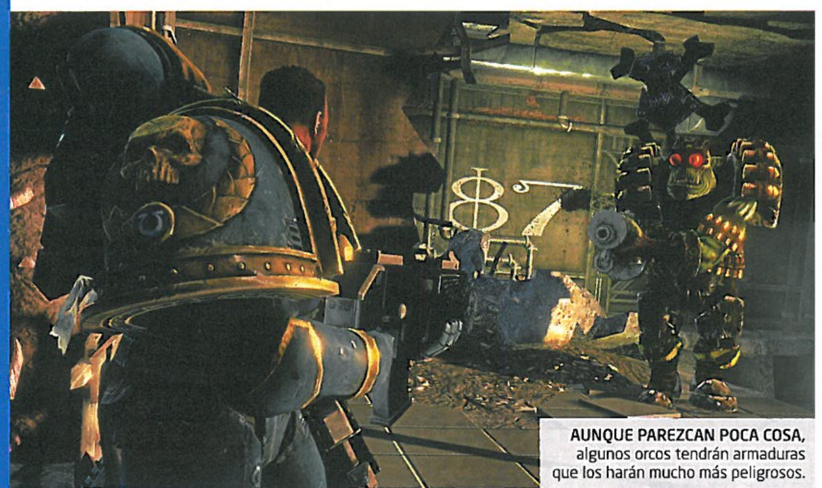
Por lo que pudimos jugar en nuestra visita estamos ante un título a tener en cuenta, a pesar de pender sobre su cabeza esa espada de Damocles que es el tercer *Gears of War* a finales año. ***Space Marine*** cumple hasta el momento con el objetivo que en Relic se propusieron en su concepción: acción a raudales, inmersión en los combates, sangre y violencia por todas partes y, a falta de pulir algunos de los detalles que hemos comentado, van por buen camino. Y eso que no hablamos del multijugador ni del modo cooperativo, que no pudimos ver, pero que "van a ser tan importantes en el desarrollo del título como lo es la campaña individual", en palabras de sus creadores. Hasta su salida, tenemos tiempo de sobra para ir afinando nuestra puntería y poder salvar a la humanidad de una nueva catástrofe. ■

DA IGUAL QUE LA armadura sea enorme o que ese martillo pese un quintal. El capitán Titus puede con todo.

Más enemigos a batir

CAOS, EL LADO OSCURO DEL SPACE MARINE

Es un clásico que rodea a todo lanzamiento de videojuegos: el secretismo. Aunque en un principio solo se había confirmado la presencia de orcos entre los enemigos a derribar, Relic nos avanzó que también tendremos que luchar contra Caos, una rama renegada de los Space Marines que serán bastante más duros de pelar que los bichos verdes contra los que lucharemos en las primeras fases. Visto lo visto, no deberíamos descartar alguna otra novedad a medida que se acerque el lanzamiento.



AUNQUE PAREZCAN POCA COSA, algunos orcos tendrán armaduras que los harán mucho más peligrosos.


PESE AL ÉNFASIS PUESTO en el combate cuerpo a cuerpo, lar armas de fuego seguirán siendo útiles.

360 PS3 L. A. NOIRE

MUCHOS ASESINATOS POR RESOLVER EN L.A.

A unas semanas de su lanzamiento, *L.A. Noire* es ya casi una realidad. Por fin hemos podido probar con detalle el grueso de la jugabilidad del título de Team Bondi: la investigación de los crímenes y los interrogatorios.

Ya teníamos grandes sospechas, pero después de haber probado la base de su jugabilidad podemos constatarlo: *L.A. Noire* es un juego diferente, no has visto nada parecido hasta ahora. Ya sabes de qué va la historia. Somos Cole Phelps, un ex combatiente de la Segunda Guerra Mundial que a su vuelta decide meterse a policía. Empezará en lo más bajo, patrullando la ciudad, uniformado y, a medida que vayamos resolviendo casos, ascenderemos hasta ser inspector del departamento de homicidios. Hay acción, sí, pero aquí no es lo importante, es algo secundario, lo más importante serán las escenas del crimen y los interrogatorios.

Las dos misiones que pudimos probar empezaban con Cole y su compañero llegando al lugar de los hechos, al del asesinato. La música es muy importante en *L.A. Noire*, ya que será nuestra guía de investigación. Empezará a sonar cuando haya objetos importantes que descubrir y, cuando nos acerquemos a uno, sonará una nota especial que nos indicará que podemos cogerlo. Si es



Mucha crudeza

NADA QUE OCULTAR

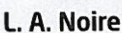
Obviamente, al ser un juego en el que lo principal es investigar asesinatos no nos esperábamos menos. En la demo tuvimos que inspeccionar a esta pobre mujer en el lugar del crimen. Sus heridas, los posibles restos del asesino... Como en C.S.I., pero sin guantes, que por algo eran los años 50...



AUNQUE ES ALGO SECUNDARIO para la jugabilidad, podremos recorrer la ciudad libremente.

EN ALGUNAS MISIONES HABRÁ tiroteos o persecuciones para detener a sospechosos.



L. A. Noire

Género:
Aventura / Acción
Desarrolladora:
Team Bondi
Editora:
Rockstar
Lanzamiento:
20 de mayo
Jugadores:
1
Online:
No
Idioma:
Voces
Textos



LA MÚSICA ES MUY importante en L.A. Noire, nos indicará los lugares cercanos en los que hay pistas que encontrar.

relevante, mientras lo movemos un zoom revelará que hemos descubierto algo importante y que puede ser una prueba, y se apuntará en nuestro diario. Puede que encontremos todas las pruebas, o puede que no, y más adelante veremos las consecuencias. Las posibilidades son muchas, tantas como pruebas o declaraciones obtengamos.

De los interrogatorios ya hemos hablado más veces. En función de las pruebas que tengamos, de las reacciones del interrogado y de nuestra intuición, podremos optar entre considerar que dice la verdad, ponerlo en duda o que miente para llevar el interrogatorio por donde queramos. Todo ello irá tejiendo una espesa red en torno al caso que nos ayudará, si es que hemos seguido los pasos adecuador, a descubrir poco a poco los entresijos de cada asesinato. Y nos podremos dejar cosas en el tintero, un elemento que aumentará la rejugabilidad.

Pudimos probar tan solo dos casos, pero esa red de la que hablamos era muy espesa y nos hizo sentir exactamente igual que a un inspector de policía intentando resolver un caso, o al menos igual que lo que nosotros creemos que debe sentir. No nos gusta decir esto antes de probar la versión final de un juego, pero esto tiene pinta de ser muy grande... ■

Momentos de acción

MUCHO MÁS QUE INVESTIGAR

Aunque la mecánica principal del juego está orientada a la investigación en el lugar del crimen y los interrogatorios, también habrá hueco para la acción. A menudo nos veremos inmersos en peleas a puñetazos cuando, por ejemplo, vayamos a casa de un sospechoso a arrestarle. Otros intentarán huir en su coche y tendremos que perseguirlos mientras nuestro compañero dispara a las ruedas de su vehículo para detenerle y en algunas ocasiones también habrá tiroteos. Todo esto ocurrirá a veces en las misiones principales, pero son las secundarias las que tendrán más dosis de acción. Si estamos de servicio a veces nos llegarán avisos de central para ir al lugar en el que se está cometiendo un delito.

DEFINITIVAMENTE PODEMOS AFIRMAR QUE NO HAS JUGADO A NADA PARECIDO A L.A. NOIRE

PS3 360 SHADOWS OF THE DAMNED

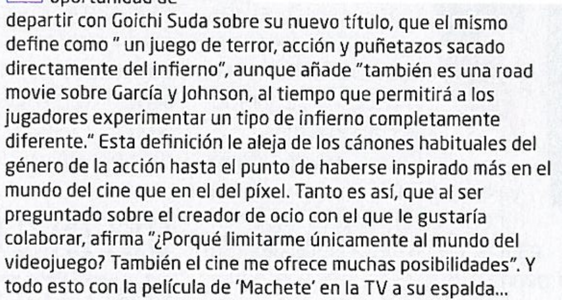
ACCIÓN GUASONA DIRECTA DESDE EL INFIERNO

Suda 51 se pone al frente de un nuevo proyecto en colaboración con dos astros como Mikami y Yamaoka. El resulta, un título de acción desenfrenada en mitad del infierno con un demonio bocazas de secundario de lujo.

Cuando varias mentes privilegiadas se unen solo puede esperarse algo extraordinario. Eso es lo que pretende ser ***Shadows of the Damned,*** un título de acción con tinturas clásicas, pero con ejecución peculiar y una realización única. Sin embargo, esta definición es demasiado ambigua como para resultar efectiva a la hora de explicar lo que Shinji Mikami *(Resident Evil)*, Suda 51 (*No More Heroes*) y Akira Yamaoka (*Silent Hill*) son capaces de hacer.

En este título encarnaremos a un protagonista de nacionalidad española llamado García Hotspur. Un cazador de demonios más duro que el acero y más chulo que un ocho, que se enfrenta al reto más importante de su carrera, recuperar a su novia Laura de las garras del príncipe de los demonios. Para ello tendrá que adentrarse en el netherworld, una especie de infierno donde moran las almas de pecadores y otros subseres deformes y sedientos de sangre. Se trata de una nueva visión del lugar de castigo eterno, alejada tanto de las mitología occidentales, como de las orientales. Es más, casi podría parecer parte del mundo real si no fuera por los seres de ultratumba, las pilas de cadáveres y los amasijos de entrañas que adornan las calles...

Eso sin olvidarnos de lo terrorífica que resulta la oscuridad. Siendo además uno de los pilares de la jugabilidad de *Sha-*



Entrevista

SUDA 51 EN ESTADO PURO

Hemos tenido oportunidad de departir con Goichi Suda sobre su nuevo título, que el mismo define como " un juego de terror, acción y puñetazos sacado directamente del infierno", aunque añade "también es una road movie sobre García y Johnson, al tiempo que permitirá a los jugadores experimentar un tipo de infierno completamente diferente." Esta definición le aleja de los cánones habituales del género de la acción hasta el punto de haberse inspirado más en el mundo del cine que en el del píxel. Tanto es así, que al ser preguntado sobre el creador de ocio con el que le gustaría colaborar, afirma "¿Porqué limitarme únicamente al mundo del videojuego? También el cine me ofrece muchas posibilidades". Y todo esto con la película de 'Machete' en la TV a su espalda...





Shadows of the Damned

Género:
Acción
Desarrolladora:
Grasshopper
Editora:
Electronic Arts
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
Verano 2011

AZUL= METRALLETA (THEETER), ROJO= pistola (Boner) y verder= escopeta (Monocussioner)





"¿NOS LO JUGAMOS A patadas en las pelotas? Yo te pego a ti, tú a mí, así hasta que alguno caiga. Yo primero. García wins.

dows of the Damned, la dualidad luz y oscuridad. Como guerreros del mundo exterior seremos adalides de la luz, sufriendo cuando quedamos a oscuras y siendo nuestros ataques inútiles en esta situación. Por eso, tendremos que buscar constantemente la manera de que la luz reine en cada estancia. Ya sea mediante el uso de nuestras armas o a través de algún elemento del escenario.

Las herramientas con las que contaremos a la hora de luchar contra las vicisitudes se resumen con un nombre, Johnson. Se trata de un demonio con forma de antorcha que se ha revelado a los señores oscuros y nos ayuda en nuestra gesta. Cuenta con la habilidad de transformarse en diferentes armas -pistola, escopeta y ametralladora- que además pueden mejorarse conforme avancemos durante la aventura. Además de esto, se convierte en nuestro compañero inseparable, fuente continua de chascarrillos, configurando la narrativa del título casi como si de una road movie se tratara.

En cuanto a su realización técnica, lo más destacable es el estilo personal y único que Suda 51 ha querido imprimir a la producción, tratando de explotar un estilo determinado en lugar de llevar al límite el motor gráfico -que en este caso es el Unreal Engine 3-. Le hemos visto hacer esto mismo con *Killer 7*, *No More Heroes* y otros muchos de sus juegos, por lo que no podemos esperar otra cosa que no sea un éxito.

Si finalmente alcanza esta meta, lo veremos en un par de meses, ya que en Grasshopper se encuentran dando los últimos retoques a su retoño (si las consecuencias del seísmo japonés no lo impiden). ■



LAURA, NUESTRO AMOR SERÁ la motivación de García para lanzarse a la lucha.



MUCHA ACCIÓN SOBRE LEPROSOS demoníacos (o sobre demonios con pinta de leprosos...)

GOICHI SUDA, SHINJI MIKAMI Y AKIRA YAMAOKA, UN DREAM TEAM PARA EL INFIERNO

360 PS3 MX VS ATV ALIVE

EL MOTOCROSS DE LOS GRANDES CAMPEONES

Un año después de *Reflex*, su última entrega, la saga de THQ Digital Studios (antes Rainbow Studios) vuelve con un control más depurado de quads y motos off-road. ¿Quieres volver a tragar arena o serás el campeón?

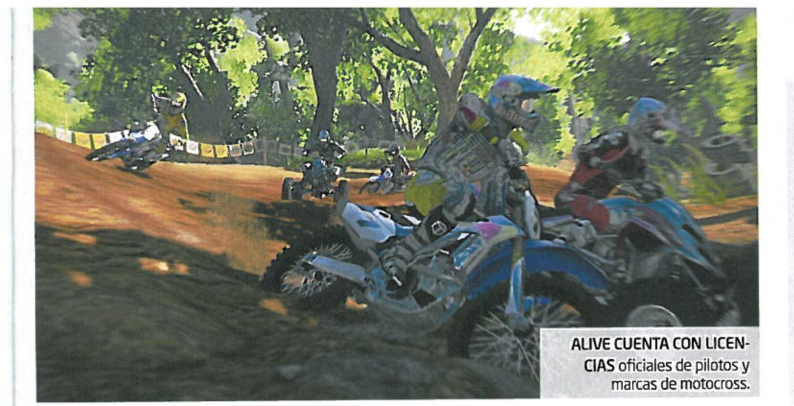
Aunque en España no es un título demasiado famoso, la realidad es que *MX vs ATV* lleva vendidos más de 10 millones de copias en todo el mundo desde su primera entrega. No es un título que acostumbre a comprar todo el público, pues el deporte en el que se basa es más bien de nicho, para jugadores específicos que habitualmente son también aficionados al motocross.

¿Y cuál es ese elemento que hace que sea tan popular entre los aficionados? Quizá sea la mezcla muy lograda entre simulación y accesibilidad. Hemos estado en París jugando unas cuantas partidas y hemos podido constatarlo. En un principio es un título arcade, en el que contamos con una jugabilidad accesible, en el que el control de la moto responde con la inmediatez y la ligereza que habitualmente vemos en los arcade y en el que la penalización por caída también se aproxima más a este tipo de juegos: es muy baja y además puedes recortar segundos a los rivales fácilmente -dependiendo también del nivel de dificultad, por supuesto-. Y pese a todo esto, que te llamará la atención o no en función de tus gustos, es en el control puro de la moto o el quad donde *MX vs ATV: Alive* es más fuerte y más realista.

Su mayor baza es el control de doble joystick, que debutó el año pasado con *Reflex* y, que en esta ocasión, tal y como hemos podido constatar jugando, se ha mejorado. Con el joystick izquierdo controlamos el manillar, la dirección del vehículo. Y con el derecho el peso de nuestro piloto. Todo aquel que monte en moto sabrá lo fundamental que es el peso del cuerpo a la hora de pilotar, y lo es aún más en las modalidades de competición off-road.



LA SAGA LLEVA VENDIDAS MÁS DE 10 MILLONES DE COPIAS EN TODO EL MUNDO



ALIVE CUENTA CON LICENCIAS oficiales de pilotos y marcas de motocross.



LOS PRIMEROS METROS SON cruciales para posicionarse bien de cara a la primera curva.

Colaboraciones especiales

TRABAJANDO CON PROFESIONALES

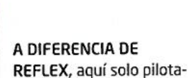
Como te comentamos a lo largo del artículo, la jugabilidad está enormemente focalizada en la búsqueda de un control perfecto tanto de la moto como del cuerpo del piloto. Para ello, THQ Digital Studios, afincados en la ciudad de Phoenix, Arizona, ha colaborado durante meses con un gran piloto de Supercross y Motocross: James "Bubba" Stewart, que ha trabajado activamente con ellos. Stewart, que tiene 25 años, ya ha ganado varios títulos nacionales e internacionales de ambas categorías, como los FIM World Supercross Champion de 2006, 2007 y 2009 o el Motocross of Nations Champion de 2008. El objetivo era, en palabras del director de arte del título, Ian Wood, conseguir la "auténtica experiencia de motocross".

360 PS3

MX vs ATV Alive

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **THQ Digital Studios**
Editora: **THQ**
Jugadores: **1-12**
Lanzamiento: **Mayo 2011**





A DIFERENCIA DE REFLEX, aquí solo pilotaremos motos y quads.

La gran mayoría de los giros bruscos que daremos en nuestras carreras deberán realizarse tanto con el manillar como con el cuerpo, cuando realicemos un salto tendremos que moverlo también si queremos hacer freestyle y, si pasamos apuros y estamos a punto de caernos, un movimiento brusco en la dirección contraria a la de la caída (y que se señalará con una flecha en el mapa) nos librará de morder el polvo. En *Alive* debuta además el "Banging System", un sistema de pugnas entre dos motos en las que también es fundamental el reparto del peso para ver quién se va al suelo y quien sobrevive.

Otro de los elementos novedosos es el sistema de puntos de experiencia. Ahora no habrá un modo carrera, ni tampoco un arcade. Todo entra dentro del sistema de subida de nivel. Comenzaremos la partida con un número muy reducido de pistas en las que correr y vehículos que pilotar. Sin embargo, a medida que corramos y ganemos puntos de experiencia desbloquearemos nuevos circuitos, nuevas motos y opciones de personalización tanto para tu piloto como para los vehículos. Estos últimos también obtienen experiencia independiente, que servirá para mejorarlos y tunearlos. La experiencia es un elemento capital en el juego, y también la ganaremos en el modo online -para hasta doce jugadores- pero no de manera independiente, sino que toda irá aplicada a nuestro nivel de pilotaje y de vehículo de manera general.



NUESTRAS RUEDAS DEJARÁN GRANDES surcos en la arena.

EL CONTROL DE DOBLE JOYSTICK PARA MANILLAR Y PESO DEL PILOTO ES LA BASE DE SU JUGABILIDAD

Esto no significa que no haya campeonatos, ya que podremos correr tanto en carreras únicas como en territorios amplios que explorar libremente y hacer piruetas -freeride- o en competiciones más extensas, siempre contra pilotos reales, pues *Alive* cuenta con licencias tanto de pilotos como de marcas.

El último elemento novedoso a destacar es la importancia que tendrán los contenidos descargables. THQ afirma que el juego saldrá a un precio reducido, más bajo de lo que cuestan habitualmente los títulos de Xbox 360 y Playstation 3, e incluirá todos los contenidos y modalidades fundamentales. Y desde prácticamente el primer día contaremos con descargas para ir completando el juego con los contenidos que más nos gusten, como tipos de circuitos diferentes o vehículos especiales.



CUIDADO CON EL CABALLITO del principio, frena un poco antes de caer.

Queda ya muy poco para disfrutar del juego. No sabemos si estará a la altura de los grandes de la conducción, pero, tal y como os comentábamos al principio, es un título orientado a satisfacer a un público específico, a los amantes de las competiciones off-road de motos y quads. Y estamos casi seguros de que su principal objetivo lo va a cumplir. ■

360 PS3 PC DUNGEON SIEGE III

ROL Y ACCIÓN ASEQUIBLES PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Los creadores de *Alpha Protocol* recogen el testigo de Gas Powered Games para adaptar a las consolas de sobremesa una aclamada saga de rol de PC manteniendo su esencia, pero simplificando su jugabilidad. Elige tu héroe y adéntrate en el mundo de Ehb.

Hemos tenido la ocasión de probar una versión muy cercana a la final del inminente *Dungeon Siege III*. Como ya adelantábamos, el título nos pondrá en la piel de uno de los cuatro héroes restantes y descendientes de un antiguo ejército de resistencia conocido como la Décima Legión. Su objetivo, combatir las atrocidades de la malvada Jeyne Kessynder y evitar que la oscuridad se cierna por completo sobre el mundo fantástico de Ehb.

Aunque no se permitirá personalizar parámetros como la apariencia física inicial, según avancemos, cada uno de esos personajes tendrá sus características y habilidades propias y totalmente diferentes. Esto nos posibilitará evolucionarlos a nuestro gusto con cada subida de nivel, distribuyendo nuestra experiencia ganada en tres distintos apartados; dos de índole pasivo, Aptitudes y Talentos, y otro activo, Habilidades, para que de esta forma desarrollemos un protagonista único.

Antes de comenzar la aventura podremos elegir, por tanto, entre cuatro diferentes personajes: Lucas Montbarron, hijo de una respetada familia de nobles y de un comandante legendario de la Legión, es a su vez un caballero tradicional instruído en el combate para exprimir al máximo su fuerza innata mediante el empleo de armas cuerpo a cuerpo. Su hermana Katarina también es seleccionable; se trata de una alta bruja 'Lescanzi' que cimenta sus ataques y habilidades en las armas de fuego aderazadas de magia, obligándonos a permanecer en la distancia y otorgándonos así una jugabilidad totalmente contraria a la de su pariente próximo. En tercer



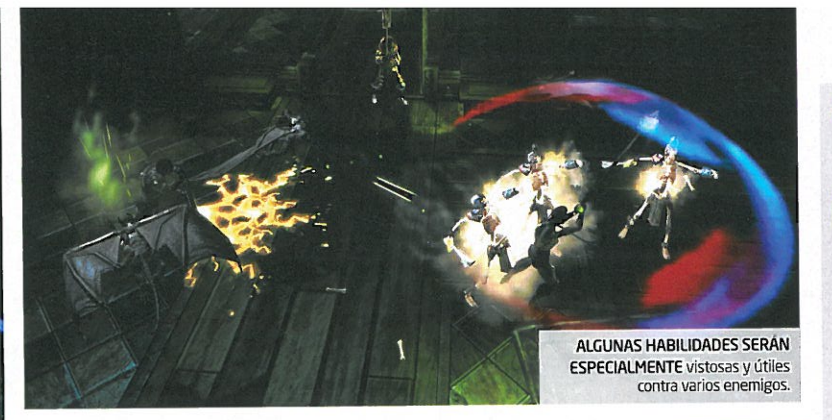
CUATRO ÚNICOS Y PODEROSOS HÉROES, PERO CON EL MISMO CAMINO QUE RECORRER





Dungeon Siege III

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Obsidian**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-4**
Lanzamiento: **27 de mayo**
Idioma:
Textos
Voces



ALGUNAS HABILIDADES SERÁN ESPECIALMENTE vistosas y útiles contra varios enemigos.

Cooperativo para hasta cuatro jugadores

LUCHANDO ESPALDA CON ESPALDA

Aunque juegues en solitario, a lo largo de la campaña se irán uniendo ocasionalmente personajes no controlables del mundo Ehb. Unos se quedarán durante toda tu aventura, pero otros se marcharán una vez finalizado su cometido. Sin embargo, la gran novedad es que tendrás la posibilidad de compartir tu experiencia de juego con hasta otros tres amigos a través de Internet, gracias al modo cooperativo online. A sí mismo, un segundo jugador local podrá incorporarse con un mando adicional a tu partida, en cualquier momento, ya que el juego soporta también la pantalla dividida y nos permitirá unirnos y abandonar la historia en curso sin afectar a su desarrollo.

ANJALI SERÁ UNA SUERTE de ave Fénix, muy ágil y experta en Artes Marciales.



LUCAS MONTBARRON PREFIERE DESHACERSE de grupos de enemigos a golpe de espada.



lugar tendremos a Anjali, una arcana de fuego con poderes prácticamente ilimitados sobre dicho elemento que podrá transformarse en una criatura ígnea para causar mayores daños mágicos o mantener su forma humana para deshacerse de los enemigos gracias a su gran lanza, habilidades marciales y sorprendente agilidad. El cuarto y último héroe es Reinhart Manx, un anciano mago capaz de manipular la mayoría de elementos a su antojo y, sobre todo, un experto en la utilización de la entropía como arma (en termodinámica, es la parte no utilizable de la energía).

Una vez elegido nuestro protagonista nos encontraremos con pocas sorpresas: una mecánica de juego hack'n slash muy tradicional con dos vistas cenitales algo inclinadas y más o menos cercanas, en donde la tónica general será eliminar grupos de enemigos simultáneos mientras realizamos combos de golpes o lanzamos armas y hechizos mediante dos botones para atacar y uno para bloquear.

La historia, que tendrá una extensión aún desconocida pero considerable, se desarrollará entre la linealidad de algunas misiones principales y la libertad de realizar otras secundarias a nuestro antojo y cuando lo decidamos. Y es precisamente aquí donde notamos la mano de sus responsables, quienes han recogido una vez más la herencia de BioWare -como ya hicieron con *Alpha Protocol*- introduciendo durante los diálogos la posibilidad de elegir aquello que vamos a responder, lo que afectará, por tanto, al desenlace de algunos objetivos secundarios. No así a las principales misiones, ya que se ha asegurado que el final, hagamos lo que hagamos, será el mismo. Eso sí, podremos tomar, mientras tanto, distintos caminos a la vez que exploramos los variados escenarios fántastico-medievales que nos encontraremos.

En resumen: no esperéis un prodigio técnico -la mayoría de escenarios que vimos lucían gráficos de escasa resolución- ni tampoco una revolución en el género, pero sí una entretenida y asequible aventura de acción y rol perfectamente adaptada a las consolas. ■

360 PS3 PC ALICE: MADNESS RETURNS

ALICIA Y LAS MARAVILLAS QUE SON PESADILLA

American McGee retoma su título de 2001 para ponernos de nuevo en la piel de Alicia, que revisita un País de las Maravillas capaz de poblar nuestros sueños más macabros.

En 1865 un joven Lewis Carroll publicada un libro titulado 'Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas'. Aunque no se trató de un clásico instantáneo, con el paso del tiempo ha ido adquiriendo tal estatus, contando incluso con más de veinte adaptaciones en el terreno audiovisual, más otras tantas en cómics y obras de teatro.

Ni siquiera los videojuegos han conseguido escapar de su indudable encanto, con numerosas apariciones en los más diversos formatos. Quizá la más destacable fue la producida por American McGee en 2001, que transformaba el País de las Maravillas en poco más que una pesadilla, con una Alicia con las manos manchadas de sangre y mirada perturbadora como principal protagonista.

Aquel título, lanzado para PC, cosechó gran éxito tanto de crítica como de público, razón por la cual parecía obvia la realización de una secuela. Esta se ha demorado varios años, pero ya está dorándose en el horno y a punto de ser servida. De nuevo bajo la tutela de American McGee, pero realizado por los chinos de Spicy Horse, será a mediados de junio cuando podamos volver a ponernos a perseguir a ese maldito conejo blanco.

El argumento nos sitúa diez años después de los hechos del título original, con



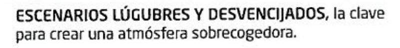



EL GATO DE CHESHIRE lucirá más macabro que nunca.

360 PS3 PC

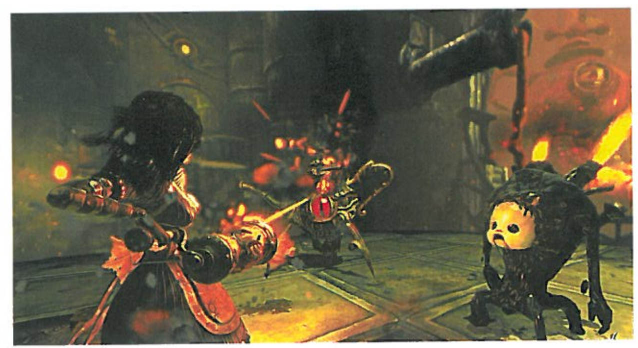
Alice: Madness Returns

Género: **Acción/ plataformas**
Desarrolladora: **Spicy Horse**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Junio 2011**



ESCENARIOS LÚGUBRES Y DESVENCIJADOS, la clave para crear una atmósfera sobrecogedora.


LAS HABILIDADES EN COMBATE de Alicia ya las querría un ninja para sí...

DIEZ AÑOS DESPUÉS, ALICIA SALE DEL MANICOMIO





Alicia recién liberada del centro psiquiátrico en el que ha tratado de superar la muerte de su familia en un incendio fatal. Será un psiquiatra el que intente hacerla controlar las pesadillas y alucinaciones que la poseen aun. De esta manera nos embarcaremos junto a esta peculiar heroina en un viaje por su mente y por el País de las Maravillas, en pos de descubrir la verdad sobre la misteriosa muerte de nuestros familiares.

Su jugabilidad se moverá del clásico plataformas tridimensional, con puzles y enemigos por doquier, hasta la acción desenfrenada, con constantes combates cuerpo a cuerpo e incluso tiroteos con alguna de las armas de larga distancia que empuñaremos. Por supuesto, también habrá sitio para las sorpresas, como pueden ser los niveles bidimensionales o los minijuegos presentes durante su desarrollo. En cierta manera, se trata de una propuesta añeja, de las que parecen pertenecer a otra época -cosa que no es necesariamente negativa-. Tanto es así, que encontrar un título de características similares en la pléyade de lanzamientos actual se antoja complicado.

Tampoco se le puede quitar mérito al apartado gráfico y sonoro, con escenarios lúgubres pero ricas en detalles, que nos presentan un País de las Maravillas no apto para todos los públicos, con una Alicia demente presidiendo la acción. La antítesis perfecta de la Alicia clásica concebida por Carroll. ■

Habilidades

ARMADA Y LISTA

La protagonista de la historia contará con un buen puñado de habilidades a la hora de enfrentarse a los peligros de este País de las Maravillas. Podrá encogerse a voluntad y teletransportarse a distancias cortas. En los combates tendrá un buen puñado de combos y usará las teteras para disparar desde la distancia como si fuera una ametralladora. Las habilidades gimnásticas también estarán presentes, con dobles e incluso triples saltos.

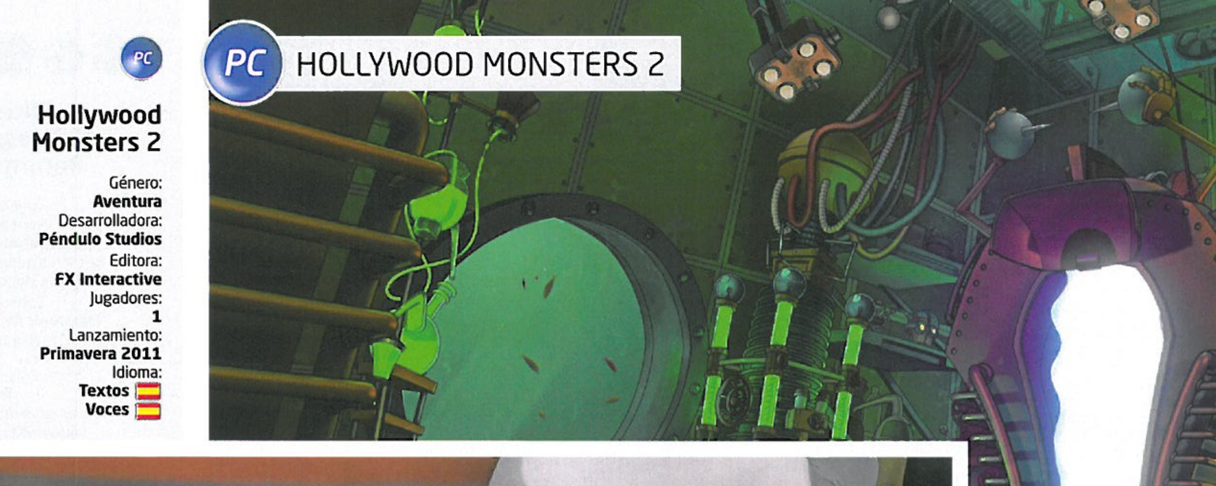


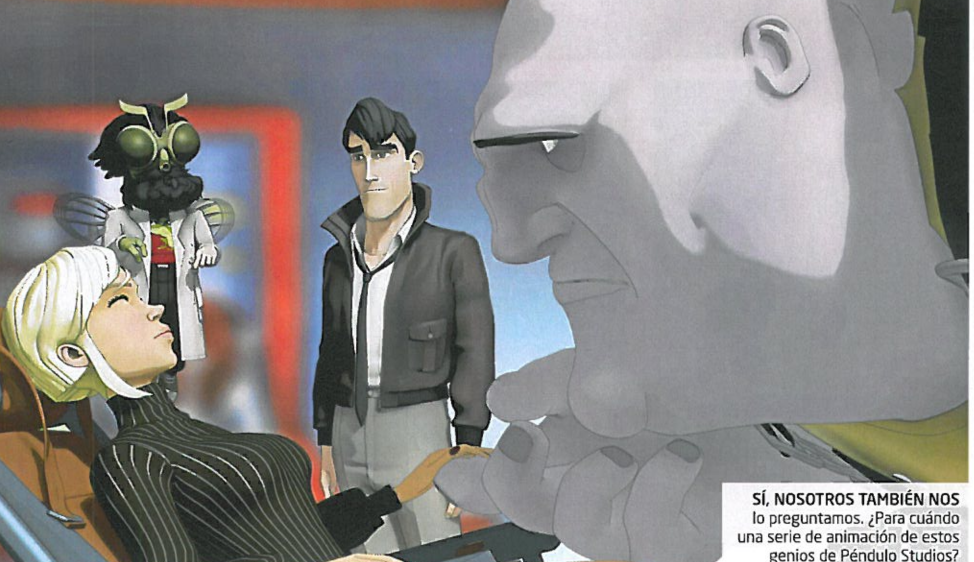
PC

Hollywood Monsters 2

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Péndulo Studios**
Editora: **FX Interactive**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **Primavera 2011**
Idioma:
Textos
Voces

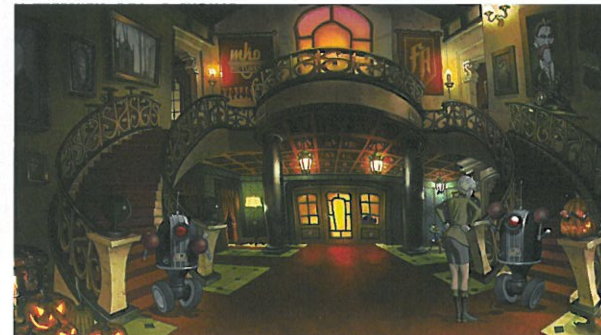
PC HOLLYWOOD MONSTERS 2





SÍ, NOSOTROS TAMBIÉN NOS lo preguntamos. ¿Para cuándo una serie de animación de estos genios de Péndulo Studios?

LA IMAGINERÍA DEL TERROR "noire" pasada por el tamiz del humor directo da como resultado un cóctel muy barroco.



VUELVE LA MADRE DE LAS AVENTURAS

Al menos en España y si tenéis cierta edad, recordaréis los inicios de Péndulo Studios con Igor y el clásico *Hollywood Monsters*, una de las aventuras más jugadas y más vendida del soft español.

Y además, en esta segunda entrega vuelve el humor y las líneas de diálogos que, esta vez sí, no podremos resistirnos a continuar la conversación, forzando las situaciones para ver cómo se desarrollan unos encuentros con unos personajes de personalidad muy marcada y, como no, absolutamente desternillantes.

Hollywood Monsters 2 con el título internacional de *The Next Big Thing*, ofrece en la beta muy avanzada que hemos podido jugar un guión sólido en el que tomaremos el rol de dos personajes de los más rocambolescos: la becaria del diario local Quill, Liz Alair, cuyos diálogos y su forma de sacar de quicio al resto de personas es desternillante; y Dan Murray, periodista deportivo caído en desgracia y que es el perfecto contrapunto a Liz. Ambos son Lauren Bacall y Cary Grant. O peor todavía: Walter Mathau y Carol Burnet.

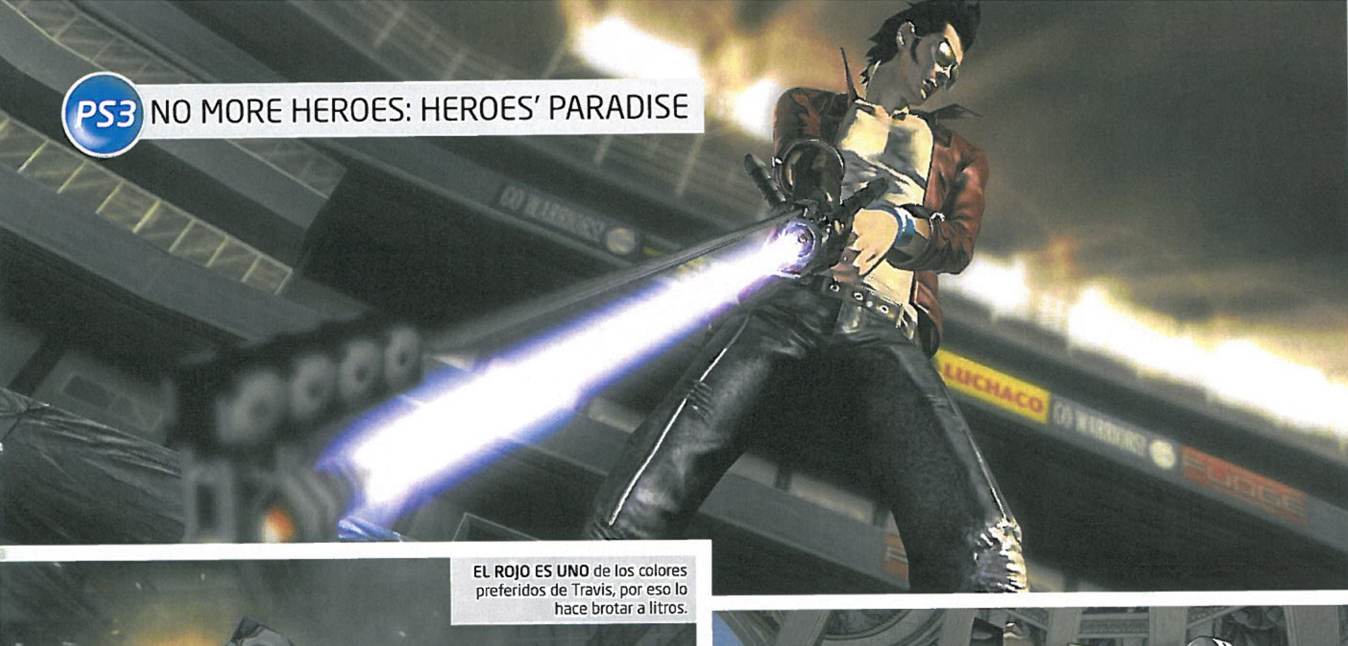
Los espectaculares detalles de guión son guiños de distintos orígenes: desde el robot deprimido que recuerda al de 'Manual del autoestopista galáctico', obsesionado por morirse de una vez, para después parodiar a 'Blade Runner' y el célebre discurso del replicante Rutter Hauer, o los alegatos político-económicos del robot-guardián del templo, que sirven a Péndulo Studios para entroncar con la actualidad social. Y, por supuesto, la mezcla "kitch" y "noire" de todo el universo que desarrollan. Una genialidad, en definitiva.

Hollywood Monsters 2, además, es una aventura clásica point and click que nos permitirá seleccionar distintos niveles de dificultad. Los más puristas agradecerán el reto de la opción difícil, sin pistas ni ayudas en las áreas interactivas como últimamente veníamos sufriendo los amantes del género.

En fin, no queremos contaros más. Tan solo esperar a probar la versión final y rematar unas impresiones ya muy encaminadas. Juegazo.



PS3 NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE




EL ROJO ES UNO de los colores preferidos de Travis, por eso lo hace brotar a litros.

PS3

No More Heroes: Heroes' Paradise

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Grasshopper**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1**
Dispositivos: **Move**
Online: **No**
Lanzamiento: **Mayo de 2011**
Idioma:
Textos (ES)
Voces (EN)

LA LUCHA POR EL NÚMERO UNO

Travis Touchdown llega a PS3 con las mismas virtudes que el original, pero blandiendo Dualshock o Move y el aspecto que da la alta definición.

Junto con *MadWorld*, *No More Heroes* fue uno de los títulos sobre los que corrió más tinta y se levantaron más polémicas en su lanzamiento. Pero es que también es uno de los más originales, 'bizarros' y divertidos que ha pasado por la consola de Nintendo. Y ahora, por fortuna, los usuarios de PS3 van a poder jugarlo. ***Heroes' Paradise*** es el juego original pero con gráficos en alta definición y unos controles diferentes.

Hagamos memoria: somos Travis Touchdown, el asesino número once del ranking de la Asociación de Asesinos Unidos y, para llegar al número uno, debemos matar a los diez primeros y, de paso, a todos sus secuaces.

Para poder optar a eliminarlos tendrá que pagar una cuota de entrada pero, al no tener dinero, tendrá que realizar antes misiones secundarias por toda la ciudad de Santa Destroy para conseguirlo. Desde recoger cocos a matar enemigos, hay de todo y aportan una gran variedad al título, además de alargar su vida.

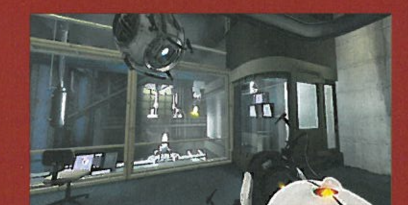
Donde más ha cambiado es en los controles. Si jugamos con Move veremos que el sistema es muy parecido al del *NMH* de Wii, aunque mucho más preciso. Controlamos a Travis con el joystick y para realizar ataques altos o bajos simplemente tenemos que mantener el Motion Controller en alto o en bajo mientras atacamos con el botón Move o noqueamos a los rivales con T. Para eliminarlos no basta con golpearlos, hay que realizar un 'finisher', que consiste en mover el mando en una dirección determinada cuando te lo indican, y aquí es donde Move se nota más fuerte, al igual que en los movimientos de lucha libre de Travis, que se ejecutan igual.

El control con Dualshock se ha implementado muy bien también. Los cuatro botones principales sustituyen a los ataques y noqueos mientras que los 'finisher' los realizamos con uno o dos joysticks. Es cierto que el juego está mucho más orientado a jugar con Move, pero si no lo tienes y te quedaste con muchas ganas de jugarlo en su día, es una buena opción.

Tecnológicamente se nota que tiene tres años y que es originario de Wii, pero sus valores son otros, y muy buenos: su humor negro, su original jugabilidad y lo diferente de la propuesta merecerán casi seguro que le echéis un ojo. ■

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



78 Portal 2



80 Operation Flashpoint Red River



82 Pro Evolution Soccer 2011 3D

84 Shift 2 Unleashed

86 Virtua Tennis 4

88 Final Fantasy IV: The Complete Collection

89 Magicka

90 Pilotwings Resort

91 Nintendogs + Cats

92 Radge Racer 3D

93 WWE All-Stars

94 Dinasty Warriors 7

95 Conduit 2

96 God Eater Burst

97 Los Sims Medieval

98 15 Days

Y mucho más...



360 PS3 MORTAL KOMBAT

LUCHA CON SABOR A SANGRE

El retorno de una de las franquicias de lucha más importantes de la historia de los videojuego. Nether Realm abre la franquicia en canal para sacar de sus entrañas la mejor entrega posible.

La violencia ha sido siempre lo que ha diferenciado a *Mortal Kombat* desde sus inicios. Ya en 1992 se caracterizó por permitir a los jugadores de todo el mundo eviscerar a sus contrincantes con un realismo nunca visto anteriormente en el mundo del videojuego. Por supuesto, este hecho -junto a su jugabilidad a prueba de bombas- consiguió catapultar a la fama a esta franquicia salida de la mente de John Tobias y Ed Boon.

Ahora, casi 13 años después y con más de 12 juegos a sus espaldas, *Mortal Kombat* vuelve a sus orígenes. Por el camino quedan multitud de recopilatorios, cross-overs e incluso juegos de acción en tercera persona. Es hora de retornar a las raíces más profundas de esta saga. De este modo, incluso el título del juego que nos ocupa copia al primero de la saga con un escueto *Mortal Kombat*.

Esta no es la única reminiscencia del pasado que encontraremos, puesto que



¡Dolor!

HUESOS ROTOS

Los luchadores irán mostrando daño dinámico durante las luchas, llegando a dejar a la vista órganos vitales. Y esto sin tener en cuenta los golpes Rayos-X o los fatalities, el culmen de la brutalidad de *Mortal Kombat*.





ESCENARIOS CON SABOR A clásico pero reinterpretados para la actual generación de consolas.



FATALITIES! CABEZAS CORTADAS, VISCERAS huesos rotos, troncos segados...

De muerte

FATALITIES Y MUCHO MÁS

Al final de los combates tendremos la oportunidad de rematar a nuestros enemigos de la manera más brutal. Podremos realizar fatalities para desatar nuestras ansias de sangre. El primero de cada personaje lo veremos en su listado de movimientos. El resto de estos tendremos que descubrirlo nosotros solos, siendo una verdadera orgía de sangre y vísceras cada uno de ellos.

su jugabilidad también bebe directamente de los clásicos de los años 90. Nos referimos, por ejemplo, a la bidimensionalidad de los combates, el ritmo de juego y el amplio elenco de personajes que presenta, recuperando viejos conocidos por todos los aficionados de la lucha. Por supuesto, estas características se unen a otros añadidos de nueva hornada para configurar uno de los títulos de lucha más completos de los últimos años –y el mejor *Mortal Kombat* desde la generación de los 16 bits-.

Para empezar hay que destacar la profundidad de las opciones que están disponibles para el jugador: combates en solitario o por equipos, partidas multijugador por internet o de manera local para hasta cuatro jugadores simultáneos, infinidad de modos de juego a nuestra disposición, más fatalities, babalities y similares que nunca... Las posibilidades, en este caso, son tan amplias que en un primer momento pueden exceder las expectativas del jugador.

Si comenzamos con las posibilidades de juego, hay que destacar el modo historia incluido –con voces dobladas a nuestro idioma- en el que se desgrana una historia densa y larga, casi impropia de un juego de lucha. Todo comienza con una escena en la que Raiden está a punto de ser aniquilado por Shang Tzung, teniendo que viajar al pasado, al inicio del primer *Mortal Kombat*, para tratar de cambiar el cauce de los hechos. Así, nos iremos poniendo a los mandos de la gran mayoría de personajes de esta entrega, mientras el hilo argumental nos guía. Se trata del modo perfecto con el que comenzar, puesto que nos da la oportunidad de probar los avatares más importantes de *Mortal Kombat*. Su duración es destacable, superando las seis horas con cierta amplitud.

Le acompañan un cúmulo de modos que no desmerecen este. Van desde el »



JOHNNY CAGE, RECIBIENDO ESTOPA del candidato a Mr. Universo, Baraka.





¿UN MOCO VERDE VOLADOR o un ataque casi mortífero?

EL SISTEMA DE COMBATE ES MÁS SENCILLO, MÁS ÁGIL Y MÁS CERCANO Y TAL

Mortal Kombat

360 PS3



Mortal Kombat

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Nether Realm**
Editora: **Warner Interactive**
Precio: **61,50€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

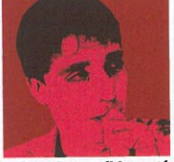
Gráficos	Sonido
9.0	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	9.3

Nota final



La opinión

DESDE EL PRINCIPIO este título prometía devolver a esta franquicia a donde nunca debió salir, y cumple con lo esperado con una solvencia aplastante. Tanto viejos fans de la saga como nuevos en estas lides disfrutarán de la profundidad de este nuevo Mortal Kombat.



Por Juan 'Xcast'

COMO EN TODO JUEGO de lucha, los combos son la base para cimentar nuestras victorias.

» clásico arcade, con varios combates en pirámide, hasta un modo reto con cientos de luchas en las que se nos obliga a competir bajo determinadas circunstancias. Y eso sin olvidarnos de la profundidad de las opciones multijugador, tan flexibles como la experiencia individual pero con la ventaja de librarnos de una IA de los combatientes que no termina de brillar hasta alcanzar la perfección.

El denominador común en todas los modos son las monedas que ganaremos, que nos permitirán desbloquear nuevos extras (códigos, trajes, combos, artes, etc.), tratando de enganchar a largo plazo.

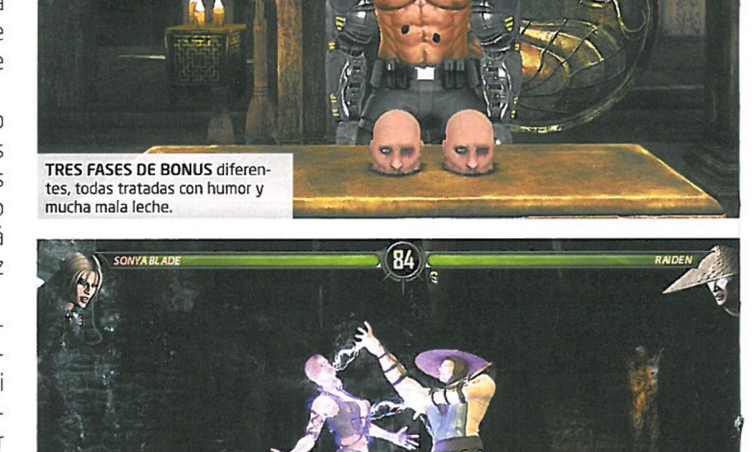
No podemos ponerle demasiadas pegas en este aspecto, continuando además las alabanzas en su jugabilidad. El hecho de retornar a los orígenes ha ayudado al equipo programador a dotar de cierta profundidad al sistema de combate, ofreciendo así una versatilidad muy elevada y un amplio margen de mejora desde el primer contacto con un personaje hasta que podamos decir que lo hemos dominado. Se ha conseguido además diferenciar el manejo y aspecto de cada uno de los protagonistas del título, de tal manera que la experiencia de juego se torna diferente según nuestra selección en la pantalla de personajes.

Quizá el primer contacto sea algo duro para aquellos jugadores acostumbrados a otros lanzamientos de lucha. Si hilamos fino, los personajes no están del todo equilibrados, aunque este hecho podrá solucionarse con una descarga una vez que los usuarios den fe de esto.

Para el final dejamos lo mejor y más característico de la saga, su brutalidad, ampliada hasta extremos casi insultantes. Gracias a la nueva barra de poder podremos potenciar nuestros ataques e incluso realizar combos especiales que nos permitan romper los huesos del rival. Sin lugar a dudas se trata de un juego no apto para estómagos débiles. Solo hay que fijarse en cualquiera de los fatalities para que este extremo quede totalmente confirmado.

Esto tiene el agravante del excelente modelado de personajes y escenarios (aunque con animaciones algo bruscas), que no hacen más que resaltar la comicidad de la violencia de *Mortal Kombat*. Todo un espectáculo que entra por los ojos, pero se siente en el mando de control. ■

TRES FASES DE BONUS diferentes, todas tratadas con humor y mucha mala leche.



COMO DIRÍA RAIDEN, ESTE es un juego de lucha que te dejará frito.

Interferencias



MORTAL KOMBAT | STREET FIGHTER II | MORTAL KOMBAT VS DC

360 PS3 PC PORTAL 2

EL PASTEL SIGUE SIENDO MENTIRA

>Muy variado a pesar de que pueda parece aparentemente monótono.
>La inclusión del cooperativo, un verdadero reto.
>Conexión PS3-PC y nuevos mapas gratuitos gracias a la comunidad.

Arriba y abajo

>10 horas de juego pueden antojarse escasas.
>Técnicamente no va a la cabeza del género.

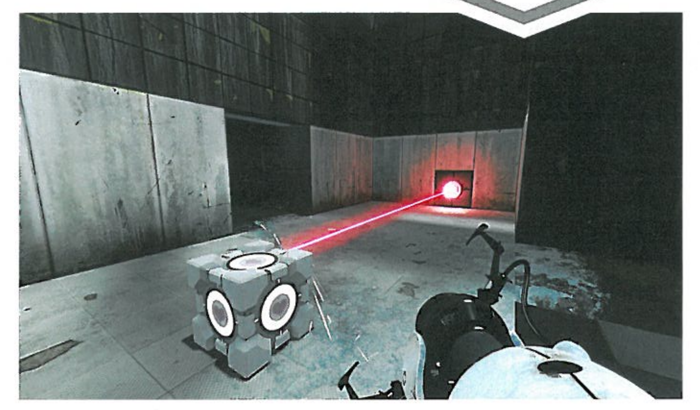
De sorpresa de tapadillo a gran lanzamiento. La demostración tangible de que aún es posible innovar en el género de los FPS.

A veces los experimentos pueden salir bien o mal. En el peor de los casos se descarta la opción y se pasa a lo siguiente. En cambio, si tienen éxito es hora de desarrollar esta primera prueba hasta su máxima expresión. Esto es lo que ocurre con *Portal 2*, secuela de una de las mayores sorpresas de los últimos años.

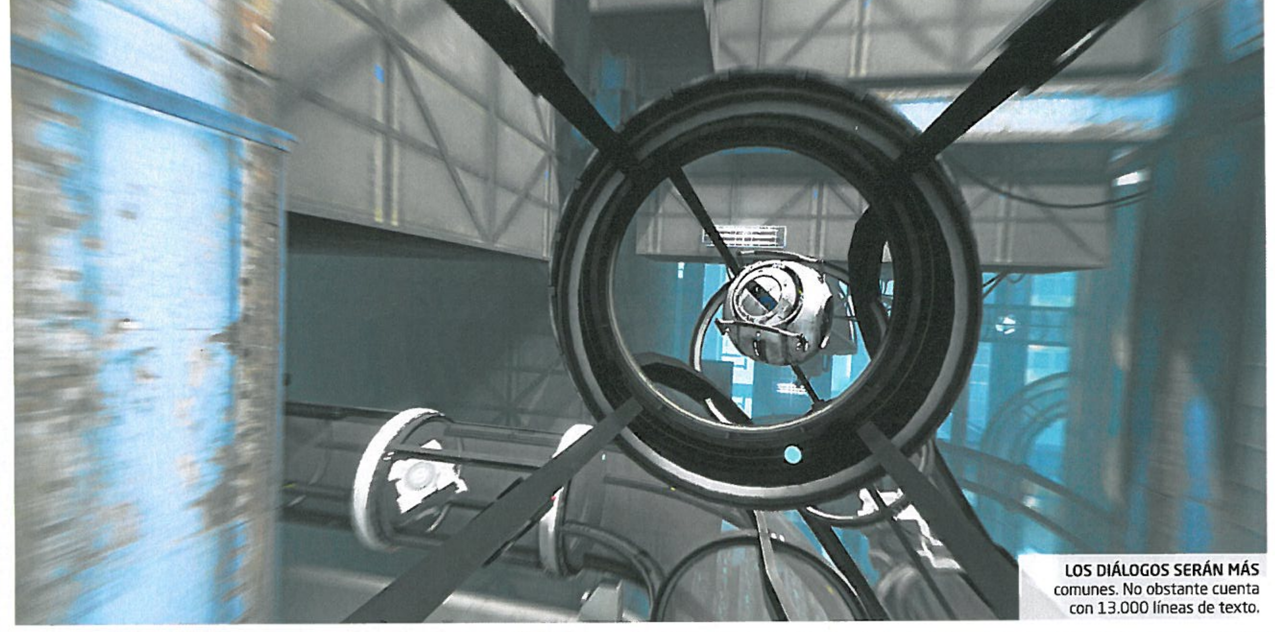
En el título primigeneo debíamos superar una serie de pruebas, planteadas a modo de puzle, con la única ayuda de una pistola de portales de teletransporte -uno de salida y otro de entrada-. Simple, efectivo y, sobre todo, innovador. Ahora, con esta secuela, la fórmula no ha variado en exceso, pero si ha multiplicado su profundidad y posibilidades, tal y como merece un juego que aspira a alcanzar la categoría de clásico.

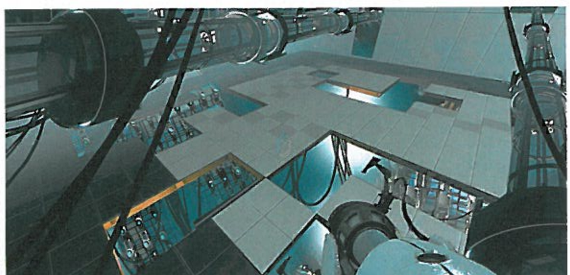
Para empezar *Portal 2* presenta una dicotomía muy clara. Por una parte está la experiencia en solitario, que nos pone una vez más en la piel de Chell, en un futuro lejano -aproximadamente al mismo tiempo que los eventos narrados en *Half Life 2*- en el que GLaDOS vuelve a hacer de las suyas. Nuestras habilidades se multiplican gracias al uso de nuevo objetos, como los geles que dotan de propiedades a los objetos o el rayo tractor, aunque nuestra herramienta principal seguirá siendo la pistola de portales y nuestra materia gris.

Es envidiable la manera en la que Valve ha conseguido que un título de puzles logre enganchar a todo tipo de jugadores, sabiendo variar la experiencia a la perfección durante las 5 horas que dura la campaña principal. Una de las herramientas clave utilizadas es el humor, con constantes guiños y comentarios jocosos (a pesar de contar únicamente con subtítulos a nuestro idioma). Esta longevidad de la campaña podría parecer escasa, pero para evaluar este hecho, también deberíamos contar con sus posibilidades multijugador,



NUEVOS TIPOS DE CAJAS: reflectantes, de distintos materiales, etc.

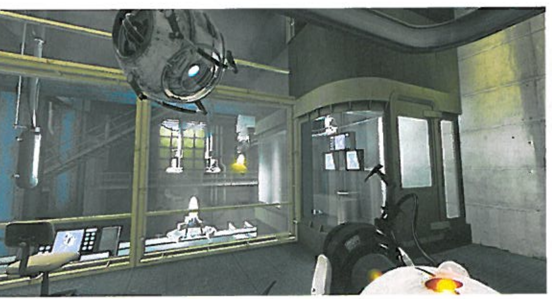

LOS DIÁLOGOS SERÁN MÁS comunes. No obstante cuenta con 13.000 líneas de texto.



Aperture Science

UN FUTURO PERTURBADOR

La historia comienza con Chell en una habitación normal y corriente, momentos antes de ser sometida a un criosueño. Sin embargo, como no podía ser de otra manera, algo sale mal y despertamos en un futuro lejano, con los laboratorios de Aperture Science semiderruidos y siendo el único ser humano vivo a la vista. En compañía de una IA superaremos los primeros minutos de la aventura, hasta que por error re-encendemos a GLaDOS. Esta nos perdona haberla matado, pero pasa a someternos a mil y una pruebas...



TORRETAS, NUESTRO PRINCIPAL ENEMIGO en los puzles.

que consiguen doblar la duración del título. Se trata de un modo cooperativo en el que encarnaremos uno de dos robots con conciencia propia, Atlas y P-Body. Cada uno con una pistola de portales y habilidades complementarias. En esta sección de *Portal 2* se nos obligará a cooperar para superar cada reto, que además tendrán una dificultad muchísimo mayor. El título permitirá el juego a través de internet -PS3 y PC podrán jugar entre ellos, limitándose la versión de 360 a los usuarios de esta plataforma-, habrá momentos en los que la pantalla se parta, para permitir a los jugadores coordinar sus acciones a la perfección. Y además, permite partidas locales a pantalla partida.

La duración de este segmento es similar a la del modo para un jugador, completando una duración cercana a las 10 horas, siempre dependiendo de la habilidad del jugador. Puede que no sea excesiva, pero la experiencia de juego sabe distinguirse del resto de títulos del mercado lo suficiente como para que merezca la pena probarlo. Con las ganas nos quedamos de un modo multijugador competitivo, pero seguro que habrá más entregas en las que podamos vivir esta experiencia. Además deberíamos añadir que tras el lanzamiento Valve tratará de hacer llegar a los usuarios de todas las plataformas los mejores mapas creados por los usuarios, lo que podría multiplicar exponencialmente su duración hasta hacerlo infinito. Sin embargo aún está por ver el funcionamiento de este sistema.

Si debiéramos ponerle algún lunar más, este sería el motor gráfico utilizado, algo anticuado para los tiempos que corren. Sin embargo, resulta perfecto para un título con las necesidades de este, representando a la perfección el ambiente desolado y mecánico que enmarca cada una de las estancias que visitaremos.

Portal 2 se nos antoja como indispensable, diferente y único. Una rara pieza de coleccionismo videojueguil. ■

Interferencias



PREY



LEFT 4 DEAD



ORANGE BOX

PS3 PC 360



Portal 2

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **Valve**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **64,95€ (PS3, 360) 49,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Nota final

9.4

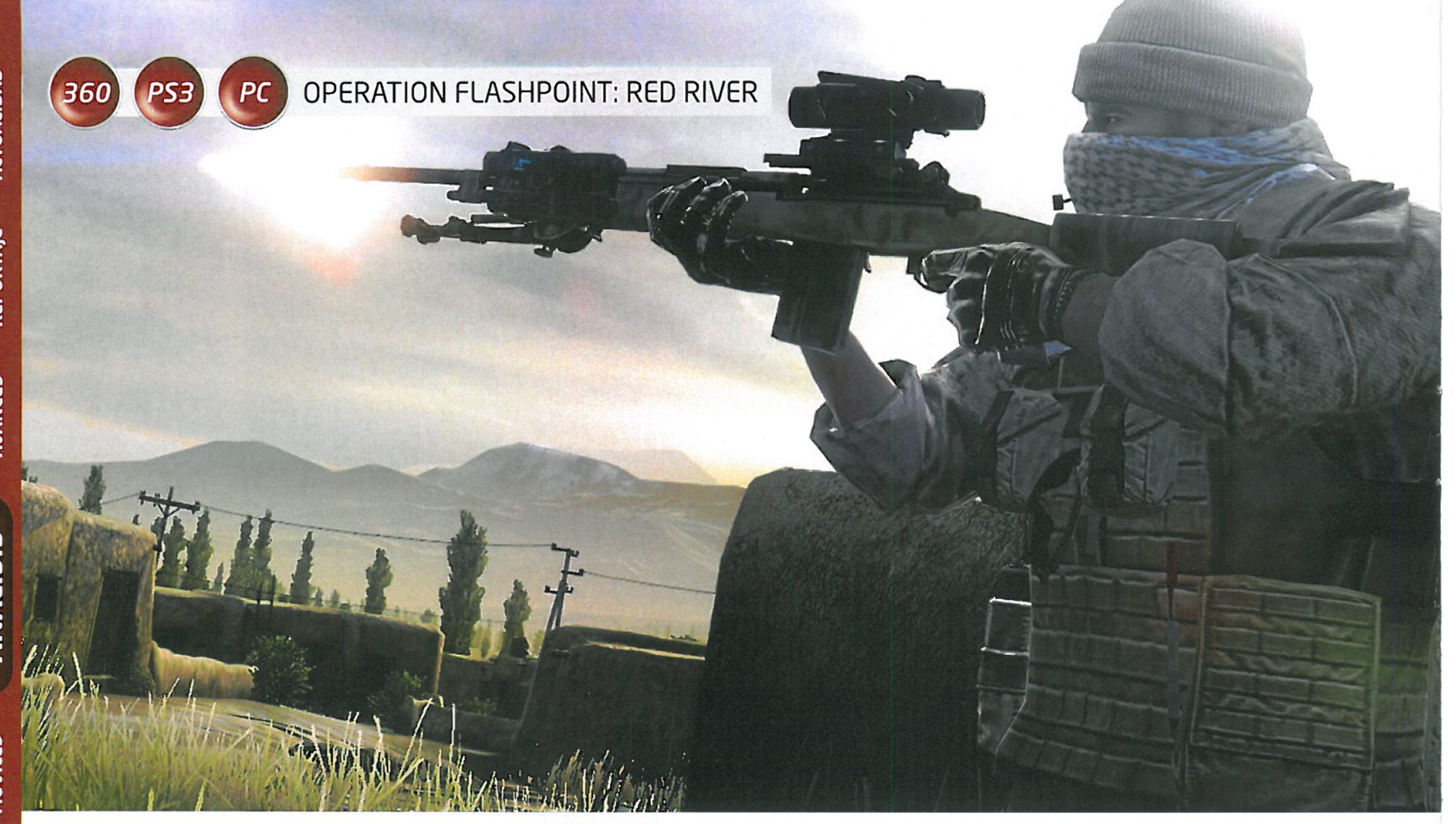
La opinión

SIMPLEMENTE GENIAL. PORTAL 2 es imaginativo, variado, intenso y muy divertido. El tipo de juego que todos los amantes de los videojuegos deberían tener en sus colecciones. Y eso es mucho decir.



Por Juan 'Xcast'

360 PS3 PC OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER



EL LOBO SOLITARIO SIEMPRE MUERE

La saga de shooters tácticos regresa con *Red River*, un título que vuelve a apostar por el realismo frente a la acción desenfrenada de la mayoría de los FPS.

>Jugar en cooperativo es una maravilla.
>Su realismo y su nivel de exigencia.
>Los mapas, enormes hasta marearse.

Arriba y abajo

>Gráficamente pobre.
>La IA de los enemigos tiene fallos.
>Los controles son poco intuitivos.
>Los "atascos".

Si ya has quemado tu último FPS y buscas uno nuevo con el que descargar adrenalina, olvídate de *Red River*. Esto es otra cosa, lo más parecido a la simulación bélica que te puedes encontrar -si exceptuamos algunos simuladores puros como los *ArmA* de PC-. Al igual que en la realidad, no trabajas solo, vas acompañado de otros tres soldados, que a su vez forman parte de una escuadra mayor. Al igual que en la realidad, hacer el loco no te servirá de nada: si te expones, morirás; si vas de frente a por cuatro enemigos, morirás; si intentas llevar la iniciativa e incumples las órdenes de tus superiores, morirás.

Como shooter táctico, las órdenes de equipo son fundamentales, del estilo de las que podemos dar en los *SOCOM* de Zipper Interactive. Nosotros controlamos al sargento Kirby, con un sistema muy similar al de cualquier shooter, y pulsando el gatillo izquierdo accedemos a un sistema de órdenes que nos permite realizar acciones junto con los otros tres soldados: desde que nos sigan hasta que cubran una posición, que nos curen o que ataquen por los flancos. Se han simplificado respecto a *Dragon Rising*, el anterior *Operacion Flashpoint*, aunque en el fragor de la batalla a veces es complicado dar órdenes rápidamente.

Durante las misiones, habitualmente tendremos que cumplir objetivos convencionales para cualquier soldado normal en batalla: despejar un pueblo de soldados enemigos, proteger convoys, defender a un agente antiexplosivos o avanzar hasta zonas de vanguardia. Uno de los elementos más destacables de *Red River* es el tamaño de los escenarios. Son mastodónticos, de varios kilómetros cuadrados cada uno y, de hecho, tendremos que recorrer grandes distancias tanto a pie como en vehículos -casi siempre sin pilotarlos nosotros-, aunque las misiones siempre sue-

ESTO ES LO QUE un soldado nunca debe hacer: recargar su arma sin estar a cubierto.



COMO LEFT4 DEAD, RED River está hecho para ser jugado en cooperativo.



Las cuatro clases

ELIGE TU ESTILO

El equipo del que tú, como Sargento Kirby, eres líder consta de cuatro miembros, cada uno con una función diferente. El granadero cuenta con explosivos de gran potencia, incluidas minas anticarro. El batidor es un francotirador. El ametrallador cuenta con armamento pesado y potente, muy útil en distancias cortas, aunque su precisión y su manejo de las armas son sus puntos débiles. Y el fusilero es el más versátil. Puedes elegir cualquiera de las cuatro clases y asignárselas a los otros tres miembros del equipo como tú quieras. Lo ideal es llevar uno de cada.

len estar acotadas a zonas específicas. El tamaño de los escenarios repercute negativamente en el apartado gráfico, que está por debajo de la media en muchos apartados. También es destacable como punto negativo la Inteligencia Artificial de los enemigos, que a veces se quedan parados sin acercarse, así como ciertos "atascos" en las misiones: habrá ocasiones en los que un objetivo no se cumpla y no sabrás por qué hasta que avances un poco a otra zona, veas a tres enemigos congelados de los que nadie te había avisado y los tengas que matar. Estos elementos lastran en cierta medida la jugabilidad, que de haberse depurado más habría resultado brillante. Y es que las misiones realmente son divertidas, te hacen sentir en un campo de batalla, avanzando con cuidado y tirándote al suelo a la mínima que avistas un soldado enemigo para apuntar mejor y que no te dispare. Porque aquí con un par de tiros estás muerto, y si no te vendas las heridas en cuanto tengas ocasión, puedes acabar desmayándote y muriendo, no te curas automáticamente.

El modo Historia nos lleva a Tayikistán, en la frontera con China, un país que las fuerzas de Estados Unidos han invadido antes de que estalle un conflicto internacional. También existe el modo Combates de Escuadra, que nos pone en diferentes situaciones, como defenderte de oleadas de enemigos o rescatar compañeros y que nos proporcionan puntuaciones que puedes subir a los servidores de Codemasters, así como un modo online propiamente dicho. Ojo, en *Red River* no hay multijugador competitivo, solo cooperativo a cuatro, pero se puede jugar en cualquier modo -Historia incluida- y es el verdadero alma del juego. El título, como lo fue en su día *Left 4 Dead*, ha sido desarrollado para jugar en cooperativo, ya que la gran mayoría de las operaciones requieren de las habilidades de toda tu escuadra, con la que comunicarse por voz será vital casi siempre. La jugabilidad no cambia demasiado con respecto al modo offline salvo por, lógicamente, la utilización de jugadores reales en vez de la Inteligencia Artifical de nuestros compañeros, que no es especialmente brillante. Se vuelve muchísimo más divertido, y los piques cuando uno la pifie serán monumentales. En este sentido es como el juego de Valve, pero enfocado al realismo. ■

A MEDIDA QUE SUBAMOS de nivel obtendremos armas y equipo mejorado.

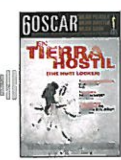
Interferencias



ARMA 2



LEFT 4 DEAD



EN TIERRA HOSTIL

360 PS3 PC



Operation Flashpoint: Red River

Género: **Acción Táctica**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **60,95€ (360,PS3); 40,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **SÍ**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido



Jugabilidad



Adicción



Nota final



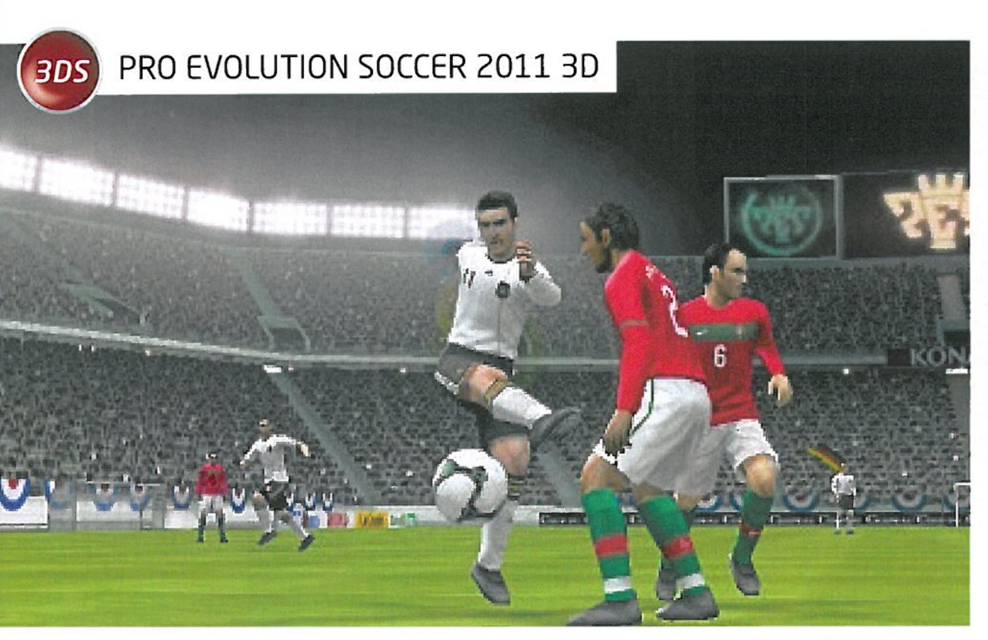
La opinión

UN BUEN SHOOTER táctico orientado totalmente al juego cooperativo para hasta cuatro jugadores. Técnicamente no está a la altura de los mejores ni es tan divertido, pero a realismo no le gana nadie.



Por Dave Navarro

3DS PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D





KONAMI PROPONE FÚTBOL 3D... A CIEGAS

Cuando vieron el 3D de la nueva portátil de Nintendo, alguien dijo en el equipo de *PES*: "Prueba a poner la cámara detrás del jugador". Todos alucinaron, se felicitaron e imaginaron mil posibilidades. Pero parece que se les olvidó tocar el manejo para que funcionara.

Lo comparábamos el mes pasado con un juego de tiros en tercera persona. Decíamos que lideraría la revolución de Nintendo 3DS, pues realmente empleaba el efecto de profundidad para cambiar la forma de juego. Pero cuanto más alto apuntas, desde más alto te caes, y está claro que correr para el lanzamiento de una consola es lo mismo que forzar para un partido crucial: no estarás al cien por cien y puedes acabar actuando como un paquete.

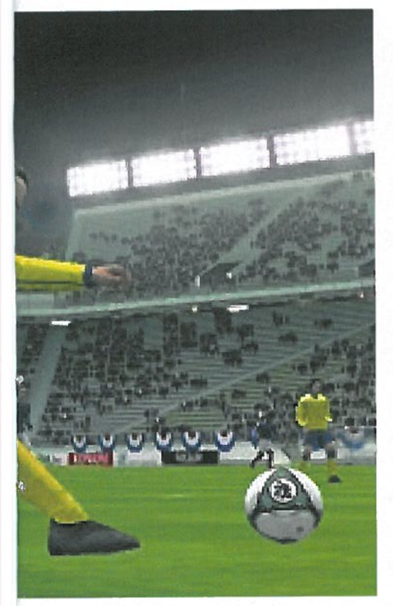
Hay dos grandes lacras que alejan definitivamente a este *PES 2011 3D* de la categoría "compra obligada" que prometía. Por un lado, un contenido a todas luces incompleto y, por otro, la decepción constante de una idea brillante que se ha llevado a las tiendas aún en estado de boceto.

No puede ser que un título de la categoría de *Pro Evolution Soccer*, que muchos emplearían para enseñar la nueva consola a los colegas, no incluya juego online. Ya no vale la excusa del lanzamiento ni echarle las culpas al servicio de Nintendo. Directamente, esa falta reduce la vida de un juego de fútbol un 60%. No puede ser que tampoco pueda echar un partido con otro amigo si él no tiene el juego, y lo raro es que seguro que Konami sabe que esa posibilidad demostrativa (descarga 3DS) habría potenciado el boca a oreja. Entonces, este *PES* ignora el nuevo factor conectividad de la consola, una serie de funciones casi más importantes que el 3D, que hacen que quieras jugar más y más con ella.



LA CONDUCCIÓN DEL BALÓN es nuestra única opción cuando jugamos a ras de suelo.

Así que la mayor parte del tiempo jugarás contra la máquina. Con la cámara de siempre, la que conoces desde hace más de diez años, tienes el *PES* de siempre. Si solo has tenido portátiles Nintendo, a lo







COMO VAYAS EMOCIONADO A SUMERGIRTE EN LAS 3D ACABARÁS DESQUICIADO



>Para ser una portátil, se ve y se oye muy bien.
>La profundidad 3D es alucinante e invita a soñar.
>Esa cantidad de clubes en un cartuchito.

Arriba y abajo

>Ni la cámara jugador ni los jugadores saben jugar en 3D.
>Solo hay multijugador entre dos cartuchos locales.

Interferencias

LIBERO GRANDE — GEARS OF WAR — ISS PRO

mejor te sirve para conocerlo y hacerte una Liga Master entre el autobús, la sala de espera del dentista y las noches de insomnio: lo nunca visto. Encontrarás un porrón de clubes, narración en castellano, buen aspecto visual, los menús de siempre y la desgastada mecánica de la serie. Los toques 3D te servirán en córners y tiros de falta.

Ahora bien, como vayas emocionado a sumergirte en la tercera dimensión futbolística con la cámara del jugador, supuesta mayor novedad que aprovecha la consola, acabarás desquiciado y preguntándote si es que ahora eres malísimo o si es que el sistema es un desastre. Tranquilo: es lo segundo. No importa cuánto entrenes o te empeñes en dominar el juego a ras de césped, es que las direcciones de pase y carrera están así de mal implementadas.

Quizás, ponerse a jugar ahí abajo lo único que hace es delatar lo que ha envejecido el rígido sistema de juego de la franquicia, pues desde cerca los errores se ven más grandes. Y en 3D. Defender es totalmente imposible con una cámara que nunca llega a tiempo (recibirás más de un gol sin saber quién o cómo ha tirado), combinar es un suplicio porque nada responde como debe, y atacar para marcar se reduce casi exclusivamente a escapadas fortuitas "todo tieso" hacia la portería.

Algún día, esa estupenda sensación de profundidad servirá realmente para cambiar los juegos de fútbol. Medirás las entradas, saltarás en el momento justo o encontrarás el hueco y colarás el balón por ahí. *PES 2011 3D* te lo dice, te lo enseña, te lo promete. Pero no será esta entrega la que lo consiga. Aquí hace falta mucha Evolution y trabajo. ■

Otra visión

REGALO PARA LA VISTA

Oye, a lo mejor con esto te basta y no te importan las pegas que ponemos. ***Pro Evolution Soccer 2011 3D*** tiene muy buena pinta en lo visual. Los pequeños detalles de las consolas de sobremesa se han metido con acierto en la pequeña pantalla, aunque haya margen de mejora. El efecto 3D, hablando solo de lo visual, gana mucho en este juego porque se trata de un gran terreno con muchos jugadores. Sin duda, más de una vez subirás el volumen 3D en las escenas o te recrearás personalizando las repeticiones, pues sea el juego como sea, esta profundidad es una novedad espectacular.

3DS

Pro Evolution Soccer 2011 3D

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas

Gráficos **7.5** — Sonido **8.5**



Jugabilidad **5.0** — Adicción **6.0**

Nota final



7.0

La opinión

SÓLO DEBERÍAS COMPRARLO si te apetece mucho, mucho un nuevo *PES* portátil y si no sueles echar partidos mediante Wi-Fi. Y si no esperas una revolución, porque la cámara jugador aún no está en condiciones.



Por Ch. Antón

360 PS3 PC SHIFT 2: UNLEASHED

SIMULACIÓN SIN FRENOS EN LA PISTA MÁS RÁPIDA

La saga de simulación dentro de *Need For Speed* hace desaparecer estas siglas de su nombre pero se mantiene como uno de los grandes de la conducción.

Simulación desenfadada. Así podríamos definir *Shift 2*. Es cierto que cuenta con uno de los apartados jugables más realistas del mercado actual, pero no lo es menos que en sus modos de juego, en su aspecto y en sus posibilidades están presentes ciertos elementos arcade que lo hacen más divertido.

El modo Historia, el grueso del título, nos llevará a una serie de eventos de competición de todo tipo. Desde carreras normales hasta de eliminación (más propias de los arcade), pasando por eventos de derrape o campeonatos de coches clásicos. Todos están distribuidos en 16 niveles de dificultad, a los que vamos ascendiendo a medida que nosotros también subimos de nivel. Como en el primer *Shift*, la experiencia que consigamos es un elemento muy importante y la lograremos con todo tipo de acciones, desde seguir el rebufo del piloto de delante hasta mantener una trazada óptima. Ganaremos dinero en cada carrera en función de nuestra posición inicial y con ella podremos comprar coches nuevos -hay más de cien distintos, todos con

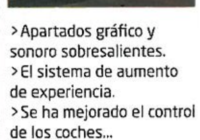


EL ASPECTO DE LOS vehículos por dentro es espectacular. Cada uno es diferente, ya que los salpicaderos están basados en los de los coches reales.

EN LA CONDUCCIÓN ES PURA SIMULACIÓN, PERO TIENE ELEMENTOS ARCADE EN SU ESTILO



LA HELMET CAM NOS llevará al interior del casco, inmersión total.



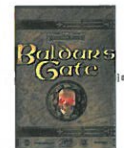
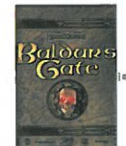
>Apartados gráfico y sonoro sobresalientes.
>El sistema de aumento de experiencia.
>Se ha mejorado el control de los coches...

Arriba y abajo

>...aunque no todo lo que nos hubiera gustado, tendrás que ajustarlo.
>Los episodios de locura suicida transitoria de la IA.



Interferencias

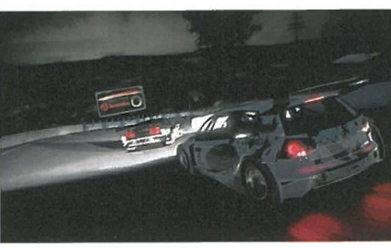
RPG




NFS: HOT PURSUIT



TOP GEAR



DEBUTAN LAS CARRERAS NOCTURNAS en Shift 2, todo un espectáculo.

SLIGHTLY MAD HA INCLUIDO UN BUEN MOTOR DE DAÑOS

gran detalle gráfico- y mejorarlos en el taller con un montón de variaciones diferentes.

No es un modo Historia tan serio como los de *Gran Turismo* o *Forza*, es más desenfadado, aunque es en la conducción donde *Shift 2* demuestra que es un simulador, ya que el realismo es su seña. Se han solventado en cierta medida los problemas de control brusco de su antecesor, en el que los giros fuertes a veces eran imposibles, aunque en ocasiones siguen presentes: nos tocará calibrar el control a nosotros mismos para adaptarlo a nuestro gusto.

Otro elemento con altibajos es la Inteligencia Artificial. Es la más realista que nos hemos encontrado nunca en un juego: todos los pilotos parecen estar vivos y responden de forma diferente aunque en el nivel difícil hay que ponerles un pero: se vuelven excesivamente agresivos, suicidas. Aún así, tanto el control del vehículo como la IA están muy cerca del sobresaliente.

La última pata de la mesa es el modo online, repleto de opciones entre las que destaca el Campeonato de Duelo de Pilotos, una especie de competición en el que nos enfrentamos a otro jugador y, a medida que ganamos, iremos pasando rondas como si de una open de tenis se tratase. Esto, unido al Autolog que ya apareció en el *Hot Pursuit* de Criterion y que nos permite ver los tiempos de nuestros amigos en cada circuito y en tiempo real, hacen del multijugador un apartado muy importante.

Calibrando tu nivel

PRIMERAS CARRERAS

Nada más comenzar el modo Historia tendremos que pilotar en dos carreras para calibrar nuestro nivel. En función de los tiempos que hagamos en la primera, de la posición en la que quedemos en la segunda y de nuestro estilo de conducción en ambas, se nos recomendarán unas u otras ayudas (asistencia de frenado, ayuda de dirección, daños reales, trazada ideal, control de tracción...), así como el nivel de dificultad entre tres disponibles y nuestro dinero inicial. Todo menos esto último puede ser modificado pese a lo que nos recomiende el juego. Todos los títulos deportivos deberían incluir esta opción.

Shift 2: Unleashed

360 PS3 PC

Shift 2: Unleashed

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Slightly Mad Studios**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360,PS3); 49,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-12**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi

www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido



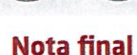
Jugabilidad



Adicción



Nota final





La opinión

UNO DE LOS mejores simuladores de conducción y desde luego el más original, gracias al Autolog, al sistema de experiencia y a la Helmet Cam. Solo le ha faltatado depurar un poco el control y la IA.



Por Dave Navarro

360 PS3 Wii VIRTUA TENNIS 4

LAS RAQUETAS NO SON PARA EL VERANO

El clásico de las recreativas trata de evolucionar a tiempos modernos con una renovación escasa de su fórmula. ¿Suficiente como para mantener el tipo dentro de la cancha un año más?

Hubo un tiempo no demasiado lejano en el que el tenis virtual solo tenía un nombre, *Virtua Tennis*. En aquel entonces (1999), el noble deporte de la raqueta era considerado menor a la hora de trasladarlo al mundo del píxel. Sega lo cambió todo con este título, paradigma de la accesibilidad y del deporte arcade.

Desde entonces los tiempos han cambiado y se ha ampliado el horizonte de posibilidades para los aficionados al tenis con una mayor variedad de títulos que llevarse a las manos. Esto ha hecho que cada compañía haya tratado de evolucionar de una manera concreta su forma de disfrutar de este deporte. Así, tal y como vemos con el reciente *Top Spin 4*, ha habido títulos que se posicionan como verdaderos simuladores deportivos. No es el caso de ***Virtua Tennis 4***, que bebe directamente de sus ya añejas raíces para tratar de innovar un poco.

De este modo nos enfrentamos a un título simple y apto para todos los públicos, que nos permite hacernos con la pista haciendo uso únicamente de dos botones de nuestros mandos. Ninguna sorpresa en este



>Interesante giro del modo carrera.
>Control accesible e inmediato.
>Que aproveche las bondades de los controladores de movimiento.

Arriba y abajo

>Excesivamente simple en muchos momentos.
>Tiene fallos evitables.
>La peor intro de la historia de los videojuegos.



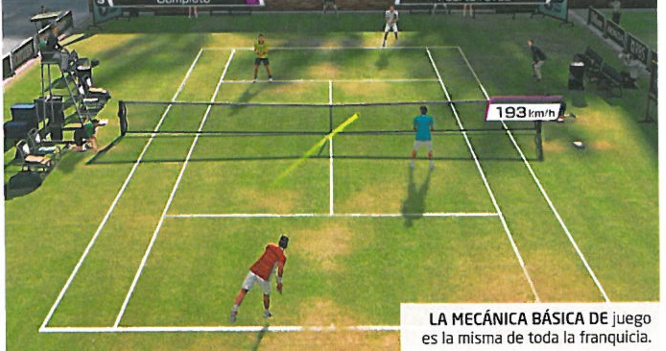
Carrera

ESTRELLAS Y MONEDAS

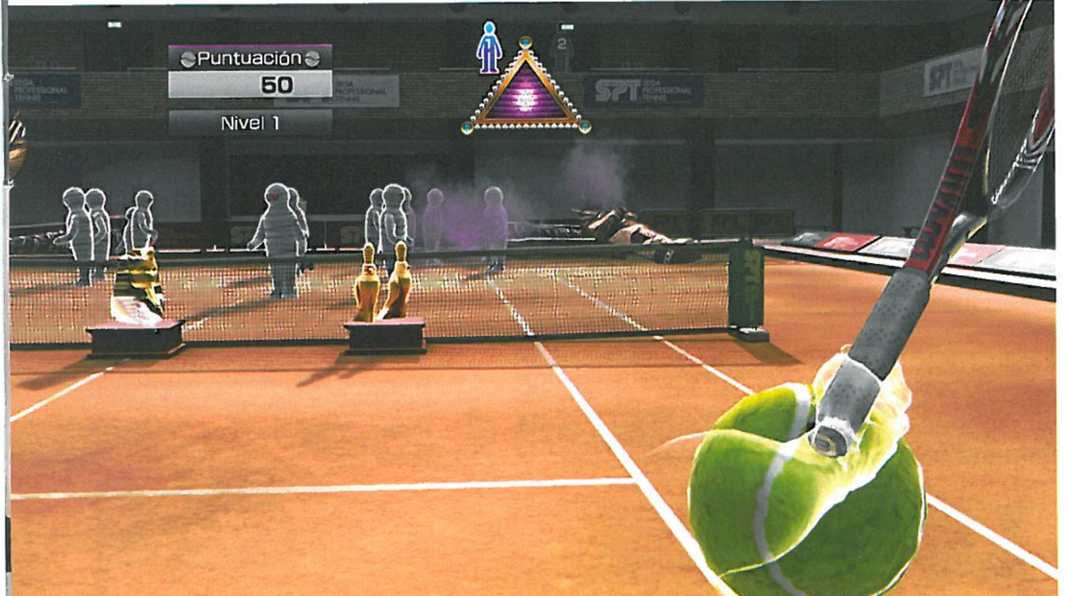
No hablamos de un título de Mario, sino de la mecánica básica para avanzar en el modo carrera. Con cada prueba ganaremos dinero, pero además también estrellas. El primero nos permitirá comprar nuevos objetos, las segundas nos irán permitiendo ascender en las clasificaciones y acceder a nuevos torneos. La mecánica al estilo juego de mesa de este modo es peculiar y atractiva.



A ESTOS POLLOS TENDRÁS que cogerlos por los huevos...



LA MECÁNICA BÁSICA DE juego es la misma de toda la franquicia.



Con amigos

¡ES UNA FIESHTA!

Esta franquicia siempre se ha caracterizado por mostrar un elevado número de minijuegos de lo más desenfadado a la hora de permitirnos jugar con amigos. Así, podremos competir con nuestros amigos en hasta diez pruebas diferentes, con los más diversos objetivos (recolectar pollitos, matar momias, romper platos...). La versión Playstation se lleva la palma con un par de minijuegos extra.
Como no podía ser de otra forma, todas las versiones nos permitirán jugar emocionantes partidos de dobles o en solitario con y contra nuestros compañero de juego.

PODREMOS ELEGIR TANTO A tenistas como a 'tenistos'.



GRAN VARIEDAD DE PISTAS y emplazamientos.

NO ES EL MEJOR TÍTULO DE TENIS, PERO ES DIVERTIDO

aspecto, ya que se trata del esquema de control tradicional de la franquicia de Sega. Sin embargo parece haberse quedado demasiado estancado en el pasado, dado que la única aportación de esta entrega es la posibilidad de realizar golpes especiales al rellenar la barra superior de nuestro jugador.

Esto no es óbice para que el título se muestre intenso y ameno, pero sí que lo convierte en algo más limitado en sus posibilidades de juego. Por si fuera poco, la jugabilidad en si misma es mejorable, con rutinas constantes para ganar puntos, errores inexplicables en el golpeo de la bola... En absoluto se trata de un juego 'roto', pero dista mucho de la excelencia de sus predecesores.

Quizá con esto en mente se ha incluido la posibilidad de jugar con los nuevos controladores de movimiento. Sin embargo su respuesta acaba siendo limitada en las tres versiones de sobremesa, tanto por las posibilidades jugables como por los modos de juego que permiten su uso, una versión muy recortada de los que podemos probar con el sistema de control tradicional.

En lo que no podemos ponerle demasiadas pegas es en los modos de juego tradicionales. A las modalidades Arcade, exhibición y multijugador de siempre se añade una remozada Carrera, que opta por tornar nuestros avatares tenísticos en poco más que un juego de tablero repleto de pruebas y minijuegos. Un interesante giro que sí que consigue alcanzar el punto de enganche de "una partidita más y lo dejo". Por desgracia no hemos podido probar las opciones a través de internet, aunque a priori parecen algo más limitadas que en la competencia.

Finalmente, los aspectos técnicos simplemente cumplen con el expediente, con representaciones aceptables de los tenistas (aunque nuestro Rafa parezca que tiene algún tipo de extraña enfermedad cutánea) y animaciones resultonas pero repetitivas. Es el apartado sonoro el que nos ha parecido que sale perdiendo, con una selección de melodías olvidable, especialmente la de la introducción.

No se trata del mejor juego de tenis, pero sigue siendo divertido. ■

Interferencias



VIRTUA TENNIS



MARIO PARTY



SEGA SUPERSTAR TENNIS

Virtua Tennis 4

360 PS3 Wii



Virtua Tennis 4

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **64,95€ (PS3, 360); 50,95€ (PC)**
Dispositivos: **Kinect, Move, Wiimotion Plus**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
7.7	6.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.7	8.3

Nota final



La opinión

TENÍAMOS GANAS DE volver e disfrutar del tenis de Sega, pero desafortunadamente ha quedado algo por debajo de las expectativas, sobre todo por las escasas novedades que incluye. Aun así, no decepcionará a los aficionados menos puristas al tenis.



Por Juan "Xcast"

PSP FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION

PSP



Final Fantasy IV: The Complete Collection

Género: **JRPG**
Desarrolladora: **Square-Enix**
Editora: **Square-Enix**
Precio: **39,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido



Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

CON LOS REMAKES de grandes títulos como este podemos disfrutar el sabor añejo de lo que verdaderamente es el RPG. Sin embargo, es una pena que siga sin llegarnos en castellano.



Por Ángel Pedrero

NUEVO LOOK, MISMO ESPÍRITU

Square Enix nos brinda la oportunidad de saborear el RPG más clásico en nuestra PSP. El lavado de cara junto al nuevo contenido exclusivo nos harán disfrutar largo y tendido.

>La jugabilidad está intacta, sigue siendo un JRPG clásico.
>Incontables horas de juego gracias a sus tres historias.
>El nuevo look, genial.

Arriba y abajo

>Lamentablemente, no está traducido.
>Estos clasicazos nos hacen ver cómo está el panorama del RPG de hoy.

Allá por el año 1991, Squaresoft lanzaba uno de los títulos más aclamados por crítica y público de la historia y que sentó las bases de los JRPG's. Un hilo argumental de calidad, el famoso sistema de combate "active time battle" y un sinfín de horas de juego eran sus señas de identidad. Si bien en aquel momento los gráficos eran punteros, el paso del tiempo se nota, pero el nuevo look aplicado a esta edición hace que este *Final Fantasy IV: The Complete Collection* sea un título más que atractivo.

Dentro del UMD nos esperan tres historias relacionadas entre sí gracias a Cecil, quizás uno de los protagonistas más carismáticos de las fantasías finales de Square. Para refrescar las ideas podemos comenzar con la búsqueda de los cristales de *Final Fantasy IV*. Los nuevos modelados y escenarios dotan al título de un colorido espectacular y, aunque no harán que la portátil de Sony eche humo, el trabajo realizado es sobresaliente. Tras muchas horas de geniales combates con ataques destructivos, magias e invocaciones llegaremos al contenido original y exclusivo del título, *Interlude*. Con este bien llamado interludio conoceremos todo lo que sucedió entre el final de *Final Fantasy IV* y el comienzo de *The After Years*, también presente en esta colección. Rol clásico, nuevos contenidos y un "restyling" de calidad. ■





EL NUEVO LOOK LE sienta tremendamente bien.

Extras

EDICIÓN ESPECIAL

Esta *Complete Collection* nos trae el título original que vio la luz en Super NES, los contenidos lanzados mediante WiiWare y la unión de estas dos historias en *Interlude*, de manera exclusiva. *The After Years* nos pondrá en la piel de Ceodore, hijo de Cecil... De tal palo, tal astilla.

PC MAGICKA

AHORA NOS TOCA APRENDER HECHIZOS

Pues sí. Así de original se muestra el nuevo juego de Paradox, ***Magicka***. Con marcado toque añejo, nos propone memorizar combinaciones de poderes elementales.

M*agicka* no es más que el típico RPG de acción al que últimamente parecemos estar abonados: *Dungeon Siege III* es otro ejemplo.

Pero eso sí, *Magicka* destaca de entre la multitud por una serie de cuestiones, pocas pero muy contundentes: su cooperativo para hasta cuatro amigos, sus arenas online, su sistema de combate muy original y su estética y humor, muy cercana al clásico *Loom*, de LucasArts.

El juego, por no tener, no tiene ni inventario, además de una calidad gráfica muy justita, pero es que *Magicka* muestra su mayor potencial en un sistema de combos basados en la combinación de los elementos, léase: agua, vida, escudo, hielo, rayo, foco, piedra y fuego. Cada uno de ellos asociados a una tecla que podremos pulsar repetidas veces y crear combinaciones in situ. Al mismo tiempo, podremos lanzarnos los hechizos resultantes a nosotros mismos (curación, secado, reanimación, etc), en área o dirigidos (distancia). Miles de posibilidades y de diversión.

El componente multijugador está resuelto con las conocidas arenas por oleadas y "hall of fame" online, además del cooperativo mencionado, que pasa por ser el mejor apartado del juego.

¡Y qué decir de su estética y narrativa! Pues sí, con un humor blanco y una dirección de arte cercana al *Loom*, el juego es divertido, inocente y... Se nos olvidó el otro argumento de peso: el precio: 9,95 euros. Ahí es nada. ■





NO, LA VERDAD ES que a la última gráficamente no está, ¡pero no tendrás tiempo para admirar el paisaje!

Magicka



Magicka

Género: **Acción/RPG**
Desarrolladora: **Arrowhead**
Editora: **Paradox**
Precio: **9,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** (ES) **Voces** (EN)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.5	6.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.0

Nota final



La opinión

ESTE TÍTULO DEBE valorarse con todos los factores de precio, jugabilidad y su, por otra parte, dificultad elevada. Por solo 9,95 euros, es el juego perfecto para jugar con tres amigos y pasarse la campaña mano a mano. Estaremos atentos a los extras de contenido.



Por Duardo



Pilotwings Resort

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Monster Games**
Editora: **Nintendo**
Precio: **44,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos

9.5

Sonido
8.5

Jugabilidad

7.9

Adicción
7.5

Nota final


8.2

La opinión

NO HAY NADA que objetar a Pilotwings Resort en lo que se refiere a su aspecto gráfico. Es el ejemplo perfecto de lo maravilloso que puede llegar a ser un mundo tridimensional para una consola portátil. Sin embargo, la escasez de extras en el apartado de conectividad y multijugador hacen que se quede algo corto.



Por Ch. Antón

3DS PILOTWINGS: RESORT



UN ATERRIZAJE FORZOSO EN 3D

Nintendo retoma una saga clásica de la casa y logra un brillante resultado en el apartado gráfico de un título que se queda algo corto en funcionalidades.

El regreso de *Pilotwings*, que debutase en Nintendo 64 hace casi veinte años, es un atractivo reclamo para generaciones talluditas y jugadores clásicos de las consolas de Nintendo. A la vez, es un juego que en lo visual resulta tremendamente atractivo por las grandes panorámicas y la forma en que el escenario es mostrado en tres dimensiones. Al fin y al cabo, nuestro personaje flota en el aire y los objetos a los que se acerca y de los que se aleja están en torno a sus tres ejes. La nitidez de la imagen y la profundidad de esta contrastan, sin embargo, con un juego que caduca una vez se han superado las 40 misiones disponibles. Más allá de esto no hay nada, ni un vuelo cooperativo online, ni siquiera una visita aérea en local o un ranking online. Ni aprovecha Street Pass, ni la realidad aumentada -hubiera sido todo un detalle poder ver a nuestro hombre sobrevolando la mesa de la cocina en casa-, ni un uso de las cámaras para misiones del juego. Por eso, el título se queda en la superficie de lo que podía haber sido un gran juego y solo llega a ser bueno porque exprime de una forma extraordinaria la tecnología de las tres dimensiones. Por su escasa rejugabilidad, el juego acabará en la estantería durante un tiempo hasta que volvamos a él. No decimos que no sea una de las compras recomendadas en esta primera hornada de juegos de 3DS, pues seguramente se convierta en un clásico por servir como demostración de lo que la consola puede llegar a dar de sí. ■

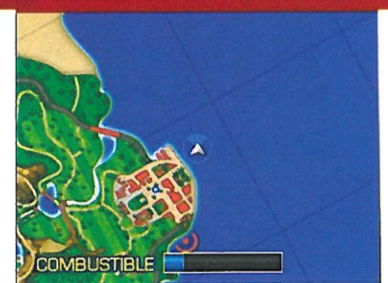




EN EL APARTADO DE los vehículos, a la avioneta se unen el ala delta y el jetpack.







Escenario

¿HAY ALGUIEN AHÍ?

Uno de los problemas del juego es su escenario. No es que la Isla Wuhu no sea suficientemente atractiva, sino que allá abajo no hay actividad de ningún tipo, el clima no cambia en ningún momento y los paisajes se repiten una y otra vez. Quizá paisajes nocturnos habrían ayudado.



> Es una muestra perfecta de lo que la 3DS puede dar gráficamente.
> La isla Wuhu va tomando el protagonismo que demanda Nintendo.
> Un juego accesible.

Arriba y abajo

> Una vez superadas las misiones, el juego deja de tener atractivo.
> La dificultad del juego no es nada exigente.













>El modelado de los cachorros ha mejorado.
>La introducción de gatos.
>La realidad aumentada, un paso más.
>Street Pass y podómetro.

Arriba y abajo

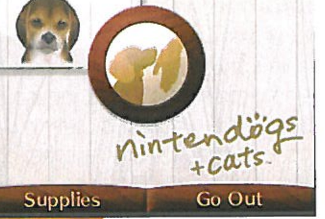
>Pocas opciones de comunicación con otros dueños de mascotas.
>La personalización del perro es limitada.

LA 3DS A PRUEBA CON LOS CACHORROS

El juego de mascotas virtuales se colocó en lo más alto de las listas de ventas en DS y quiere hacer lo mismo en la nueva consola de Nintendo aprovechando todas las nuevas funcionalidades de la máquina.

Con *Nintendogs + Cats*, Nintendo ha querido repetir la jugada que arrasó en DS gracias al juego de cuidar y educar mascotas y que sirvió de reclamo para vender muchísimas consolas. Tener a esas criaturas peludas en 3D puede ser suficiente reclamo para muchos, pero si el juego se quedase en eso no tendría demasiado atractivo. Lo interesante de la nueva entrega del juego, que repite mecánicas, menús y actividades, es que introduce nuevos elementos relacionados con la tecnología de la consola. El primero de todos y que impactará a muchos es que la cámara interna de la consola servirá para 'vigilar' al dueño del perro (hasta que no avancemos no aparecerán los mininos) y sus gestos se traducirán en estados de ánimo para el can. El Street Pass hará que cada vez que nos crucemos con alguien que también tenga el juego los cachorros nos hagan una visita a nuestra consola. En la modalidad de paseo, esta vez podremos elegir entre pasear virtualmente a golpe de stylus o hacerlo de verdad y sacar partido al podómetro que incorpora la consola. Pero una de las cosas que mayor atención acapara, que es tan intrascendente como vistoso, es el uso de las tarjetas de Realidad Aumentada para ver corretear a los cachorros fuera de la pantalla. Un excelente banco de pruebas para la 3DS. ■







LAS CRIATURAS CONVIVEN EN un mismo escenario que si llama la atención es por no contar con el nivel de detalle que sí acompaña a los animales.



Nintendogs + Cats

Género: **Simulación**
Desarrolladora: **Nintendo EAD**
Editora: **Nintendo**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0 · Sonido 7.5

Jugabilidad 9.0 · Adicción 8.0





Nota final



8.1

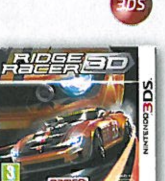
La opinión

LA NUEVA VERSIÓN del juego de mascotas desprende dos sensaciones principalmente. Por un lado, que es un juego que ya hemos visto antes y que por eso no nos interesa. Por otro, en mitad de ese pensamiento el juego suele sorprender con algo que nunca antes habías visto. Pequeños pedazos de futuro peludo.



Por Ch. Antón

3DS RIDGE RACER 3D



Ridge Racer 3D

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Street Pass**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 8.3 · Sonido 8.0
Jugabilidad 7.5 · Adicción 7.2

Nota final



La opinión

EL JUEGO DE Namco ofrece todas esas sensaciones de velocidad absurda, derrapes imposibles y coches de otro mundo de la saga, acentuado todo por el efecto 3D. Sin embargo, el enfoque del juego exigía más funcionalidades multijugador y, sobre todo, carreras online. Es en ese punto donde el juego cojea.



Por Ch. Antón

LOS COCHES ARCADE DE NAMCO EN 3D

El título japonés es un clásico en los lanzamientos de cualquier sistema y no se ha querido perder la oportunidad de ofrecer carreras arcade llenas de emoción con las 3D como protagonista.

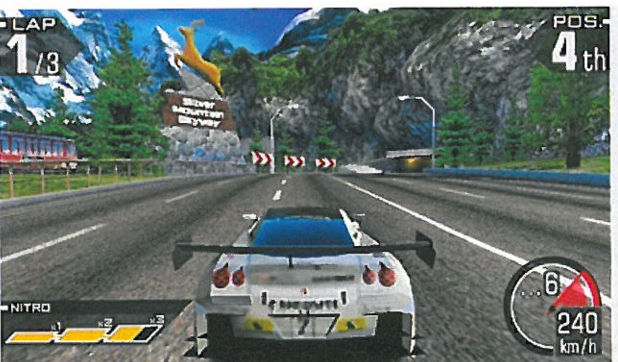
>El excelente trabajo en el apartado gráfico.
>Una enorme variedad de circuitos y coches.
>Carreras contra coches fantasma.

Arriba y abajo

>La escasez de funcionalidad en juego online.
>Se hace un uso poco intensivo de las opciones clásicas de la consola.

Ridge Racer 3D tiene todo lo que ha estado en la saga habitualmente: velocidad frenética, circuitos bien diseñados y una enorme variedad de pruebas para que no dejemos de competir. La integración de las tres dimensiones en el apartado gráfico es correcta, pero tampoco tiene relevancia en la forma en que conducimos. Sí la tiene, sin embargo, el nuevo botón deslizante de la consola que, unido a la cruceta, se convierte en nuestra opción preferida a la hora de manejar el vehículo.

El juego nos pone en carrera con otros siete vehículos y la consola es capaz de moverlos sin mayores dificultades, incluso cuando participamos en una de las carreras de hasta cuatro jugadores usando la conexión local. Es una lástima, pero Namco ha decidido que aún no era el momento de las partidas online con este *Ridge Racer 3D*. Toda la competitividad online se reduce a una funcionalidad de Street Pass que permite 'cazar' los coches fantasma de otros jugadores e importarlos a nuestra consola para intentar batirlos. ¡Menos es nada! Sin rankings online, ni competición, todas las novedades del juego en cuanto al aprovechamiento de la tecnología de la 3DS se reducen a las tres dimensiones. Ni siquiera la pantalla táctil tiene algún protagonismo, como tampoco lo tienen las cámaras, el micro... Velocidad pura y adrenalina en el que es el mejor juego de conducción en el lanzamiento de la consola. ■



Control

A TODO 'REBUFO'

Gran parte del 'truco' para ganar las carreras es, como en sus antecesores, dominar el arte del rebufo. Saber colocarse bien detrás del coche contrario y salir disparado en el punto correcto. No menosprecies, sin embargo, un buen dominio del derrape.

Multi WWE ALL STARS



APARTE DE UNA DESMESURADA proporción de los músculos, las físicas en algunos de los movimientos tampoco guardarán demasiado parecido con la realidad.

PASADO Y PRESENTE A GUANTAZO LIMPIO

THQ reúne a treinta de las más famosas glorias de la lucha libre en un divertido título que lleva al cénit las características arcades propias del mundo del wrestling.

Aunque la tónica general de todo título con licencia WWE es la exageración y la espectacularidad, lo cierto es que *WWE All Stars* lleva dichas directrices aún más lejos si cabe. Tanto es así que el título se salta a la torera la mayoría de facetas que guardaban en sus predecesores alguna similitud con la realidad, dejándonos, por tanto, un juego de lucha notablemente arcade. Un ejemplo de ello son las exuberantes figuras corpóreas con las que se han representado los luchadores, buscando adrede una estética más acorde con los grandes héroes del cómic.

Su mejor baza, sin embargo, es el espléndido cartel de luchadores disponibles; ya que, comenzando con veinte, iremos debloqueando a nuevas y viejas estrellas hasta un total de treinta personajes. Y digo viejas porque el otro aspecto diferenciador del juego es la mezcla de los mejores luchadores del panorama actual con leyendas del pasado como Bret Hart, Jake Roberts, Randy Savage y los inigualables y archiconocidos Último Guerrero y Hulk Hogan. Todos ellos cuentan con sus propias y representativas escenas de entrada, así como con sus espectaculares movimientos en forma de animaciones propias bastante cuidadas. La excusa para juntar pasado y presente es la modalidad 'Fantasy Warfare' que nos brinda emocionates peleas argumentadas a través de pequeños vídeos. Además de este modo, destaca el llamado 'Path of Champions' en el que tendremos que abrirnos paso en diez combates hasta podernos enfrentar al 'gran jefe final' como Undertaker o Randy Orton. Si sumamos las luchas aleatorias 2v2, 3v1, o todos contra todos, permitiéndo variedad en las reglas, tenemos un juego aceptable. ■

> Toda la diversión de las peleas de la WWE.
> Gran plantel de luchadores de ayer y hoy.
> Variedad en los modos de juego.

Arriba y abajo

> Algunos detalles sin pulir generan fallos.
> Los tiempos de carga entre menús duran demasiado.







ALGUNOS MOVIMIENTOS FINALES AL estilo 'fatality' son especialmente vistosos y contundentes.

Multi



WWE All Stars

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **THQ San Diego**
Editora: **THQ**
Precio: **60,99€ (PS3,360); 40,99€ (Wii); 29,99€ (PS2); 35,99€ (PSP)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** / **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos / Sonido



Jugabilidad / Adicción





Nota final



La opinión

SIN ÁNIMO DE entusiarmar a los puristas de WWE, el juego busca la diversión más pura del género exaltando los aspectos menos realistas, pero que potencian la jugabilidad. Disfrutarás si te gusta este espectáculo.



Por Alejandro Peña





Dynasty Warriors 7

Género: **Beat'em up**
Desarrolladora: **Omega Force**
Editora: **Tecmo-Koei**
Precio: **62,99€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **7.0** Sonido **6.0**

Jugabilidad **6.0** Adicción **7.0**





Nota final

6.5

La opinión

UN DYNASTY WARRIORS más, con pequeñas novedades que no cambian el conjunto general en casi nada. Va al público al que va, a los fans, y si lo eres te gustará, pero si no, lo más probable es que te parezca excesivamente repetitivo.



Por Dave Navarro

360 PS3 DYNASTY WARRIORS 7

EL REGRESO DE LOS TRES REINOS

La saga de beat'em ups ambientada en la China clásica nos vuelve a llevar al campo de batalla para engrandecer las leyendas de nuestros héroes mientras acabamos con miles de enemigos.

>La duración, con cuatro campañas distintas, es enorme.
>Poder jugar en cooperativo.
>Si eres fan de la saga, te encantará.

Arriba y abajo

>Repite los mismos fallos de siempre.
>La mecánica jugable, repetitiva hasta dormirse.
>Técnicamente pobre.

Si Tecmo-Koei lleva desarrollando el mismo título con diferentes tramas, ligerísimos añadidos y cambios de universos durante años, es que le debe funcionar muy bien.

Dynasty Warriors 7 nos lleva de nuevo al género del beat'em up puro. La mecánica es la de siempre, y tan repetitiva también como siempre: somos un héroe dentro de un ejército que se enfrenta a otro en un territorio enorme que debemos recorrer mientras cumplimos misiones, que casi siempre consisten en ir de un lado a otro matando enemigos. Contamos con varios ataques, entre los que destaca el Masou, uno especial capaz de aniquilar a los enemigos más duros, los líderes de pelotón, ya que el resto de unidades son carnaza para nuestras espadas.

Existen dos modos de juego, el modo Historia y el Conquista. El primero es el clásico, en el que ir batalla por batalla cumpliendo los objetivos que nos pidan, En el segundo iremos conquistando territorios y ciudades de manera más libre, sin trama de por medio. Este incluye soporte para jugar con un amigo, tanto offline como online. Podremos comprar multitud de armas, conseguir habilidades u objetos con los que mejorar a nuestros personajes, y los hay por docenas.

Hay novedades, como el nuevo enfoque de la historia en las cuatro subtramas, el modo Conquista o la posibilidad de usar catapultas en batalla, pero al final siempre es lo mismo: ir de un punto a otro matando enemigos. El juego tiene muchísimas misiones y una gran cantidad de mejoras para nuestros personajes, pero la mecánica, inamovible desde hace años, no ayuda a la mayoría de los jugadores a avanzar. Tecmo-Koei sigue triunfando con cada nueva saga, y nos alegramos si eres uno de sus fans, porque tendrás más de lo que te gusta, pero si no lo eres... malo. ■

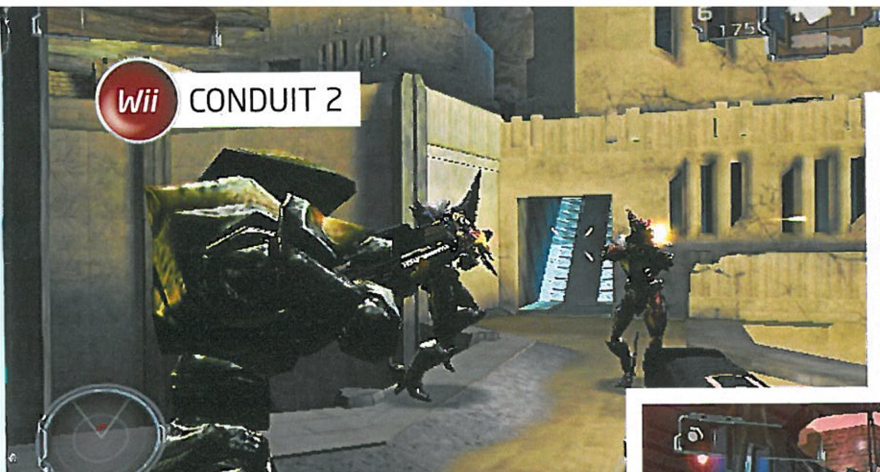


PODREMOS CONTROLAR A DOCENAS de personajes, más que en ningún otro Dynasty.



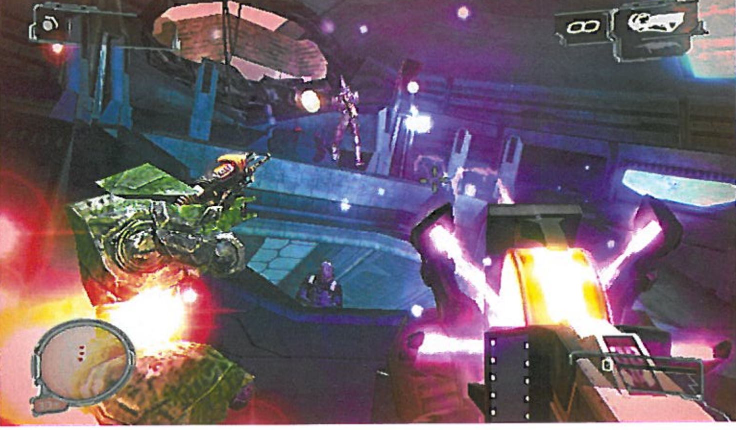


HAY UN MONTÓN DE armas para llevar, aunque solo podremos equipar dos a la vez. Eso sí, nuestro personaje siempre será mejor con una específica.









HIGH VOLTAGE APRENDE DE SUS PROPIOS ERRORES

El desarrollador ha querido y sabido escuchar a los fans y a la crítica y ha puesto todo su empeño en mejorar todo aquello que en el primer título se quedaba corto o fracasaba para crear una segunda parte más compacta y sólida.

Parece mentira que ocurran cosas así, pero High Voltage Software ha demostrado una tremenda humildad con el desarrollo de *Conduit 2*. Primero, porque reconoció muchas de las deficiencias del primer *The Conduit* y, segundo, porque ha hecho caso a los propios usuarios a la hora de crear este segundo. El control era todo un escándalo de diseño en el primero, los niveles eran repetitivos y tediosos y la inteligencia artificial era más bien estupidez artificial. Eso es precisamente en lo que *Conduit 2* mejora al primero: mejor control, niveles más desarrollados y enemigos mucho más listos, sobre todo los jefes.

En aquello en lo que el primer juego de la serie ya era bueno, sobre todo la gran cantidad de modos multijugador, *Conduit 2* no improvisa y solo incorpora pequeñas novedades. Habrá partidas online de hasta doce jugadores, cooperativo online de hasta cuatro y partidas a pantalla partida de cuatro jugadores en una sola consola.

El shooter de Sega para Wii quizá no tenga todos los seguidores que acaparan sagas bélicas más conocidas, pero no tiene nada que envidiarle en su modo multijugador online sobre todo, y ahora tampoco en su historia, con una campaña que recupera al agente Ford y lo vuelve a meter en una infernal invasión alienígena cargada de oscuros secretos. ■



SIEMPRE SE HA DICHO que High Voltage tiene una fuerte influencia de Bungie.



LOS NIVELES SON MÁS elaborados y completos.



>La historia ha mejorado y con ella los diseños de los niveles, que incluyen puzles y exploración.
>El control es todo un ejemplo de diseño.

Arriba y abajo

>Sigue pareciéndose demasiado a la saga *Halo*.
>Que no hayan apostado por llevar la saga a PS3 con Move y a 360 con Kinect.



Conduit 2

Género: **FPS**
Desarrolladora: **High Voltage Software**
Editora: **Sega**
Precio: **50,99 €**
Jugadores: **1-12**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.2	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.7	8.9

Nota final

8.8

La opinión

EL JUEGO MEJORA al anterior, pero quizá sea el juego que debió salir entonces y no ahora. Ha pasado el tiempo y han aparecido cosas nuevas (no tantas en Wii desgraciadamente). El buen trabajo de HV no nos sorprende tanto como lo hizo el original con su control y modos online.



Por Ch. Antón



Gods Eater Burst

Género: **Acción / RPG**
Desarrolladora: **Shift**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **30,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos

8.5

Sonido

8.0

Jugabilidad

9.0

Adicción

7.5

Nota final

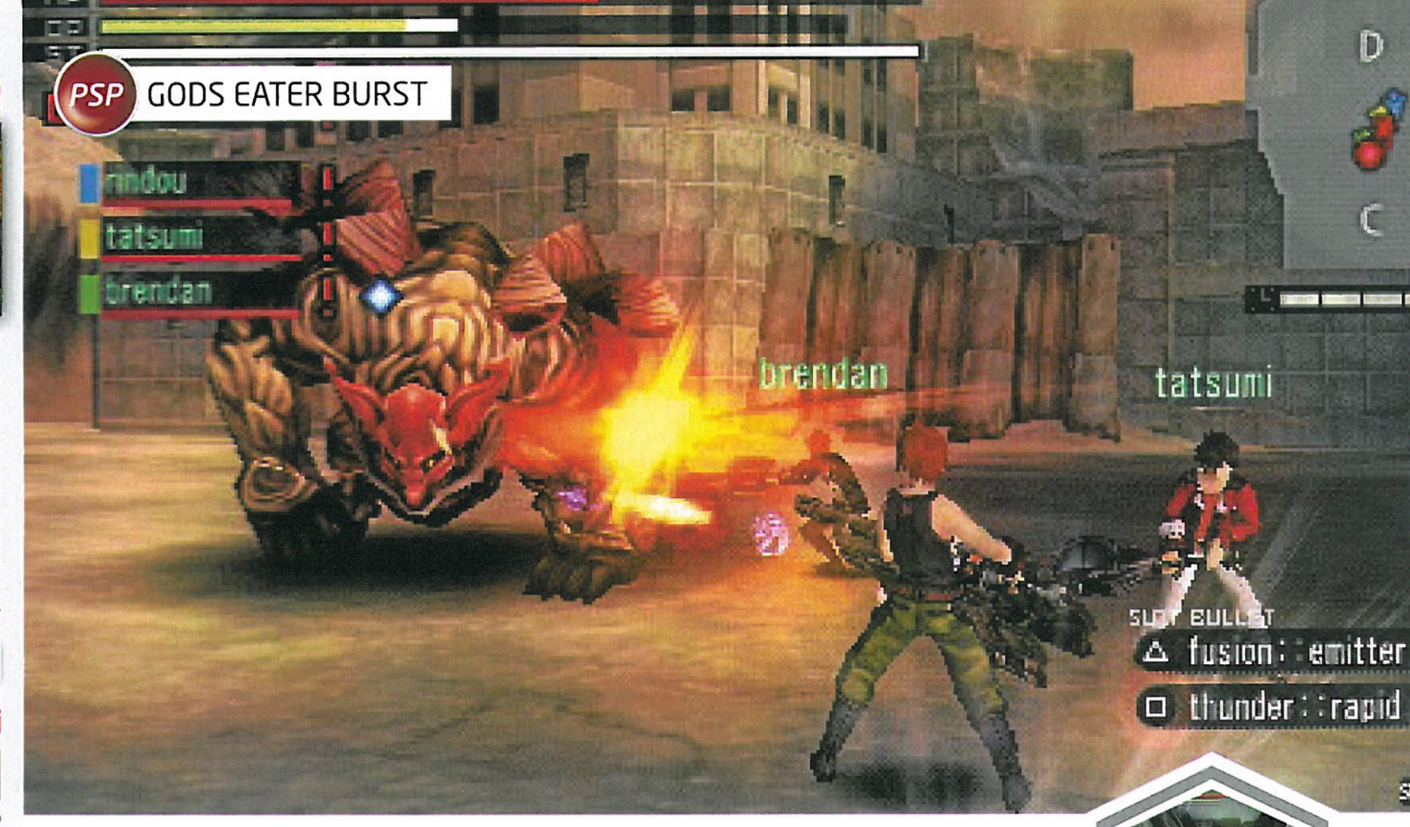

8.5

La opinión

TANTO SI TE gustan los juegos de cacería como si eres novato, Gods Eater: Burst es perfecto si quieres disfrutar de los combates más frenéticos junto a una historia que hará las delicias de los más exigentes. No venir traducido al castellano a estas alturas no es plato de buen gusto.



Por Ángel Pedrero



PSP GODS EATER BURST

DISPARA, SALTA, REBANA Y DEVORA

Namco Bandai nos brinda una genial aventura muy del estilo de *Monster Hunter* en la que consigue aglutinar la mejor acción con una historia digna de un RPG en toda regla.

>Acción y más acción por todos lados.
>Las misiones en compañía nos harán disfrutar.
>Hay combates que serán un gran desafío.

Arriba y abajo

>Las primeras horas de juego no muestran su calidad.
>No está en castellano.
>Las cacerías comienzan a estar sobreexplotadas.

La versión final de *Gods Eater: Burst* confirma las buenas maneras que apuntaba la beta que pasó por nuestras manos y que nos hizo disfrutar largo y tendido en nuestra PSP. Con un marcado carácter manga que nos sirve de estimulante para tomar los controles de nuestro propio cazador, comenzaremos un juego sin desperdicio. El argumento, en el que veremos cómo los dioses "Aragamis" no desistirán hasta acabar con todos los humanos nos ha enganchado desde el primer momento. La evolución de nuestro personaje se llevará a cabo mejorando nuestro bien más preciado, las espadas God Arc, las únicas que pueden hacer frente a los "Aragamis", y he aquí el espíritu RPG de *Burst*, dado que estas mejoras solo se podrán llevar a cabo mediante la fabricación de nuevas espadas, armas de fuego y proyectiles. Y es que no estaremos limitados a cortar y rebanar, podremos hacer frente a nuestros enemigos a distancia con poderosos cañones y ayudarnos con útiles pociones, al mismo tiempo que damos órdenes tácticas a nuestro grupo de combate. La jugabilidad de las misiones de grupo es brillante, avanzando por escenarios abiertos junto a otros tres camaradas, con los que nos veremos inmersos en unos combates que hacen gala de un apartado gráfico espectacular. Esta cacería "Made in Japan" hace de *Gods Eater: Burst* un título más que interesante para todos aquellos que busquen acción sin descanso allá donde lleven su PSP. ■



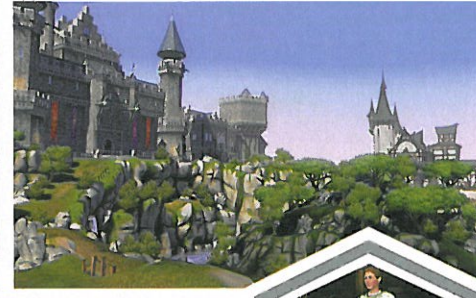


EL EDITOR DE PERSONAJES se agradece. Rubio, moreno, canoso... ¿azul?



LOS ARAGAMIS SUPONDRÁN UN gran reto para nuestro grupo, suerte que tenemos nuestras God Arc.





LOS 'SIMSABORES' DE UNA BATALLA ÉPICA

Reinar no es tarea fácil ni en el mundo de los sims. Crea tu propio héroe o heroína, sal a conquistar otras tierras, haz de tu palacio tu seña de identidad... Pero, sobre todo, ten la virtud de contentar a tus súbditos. Te va la vida en ello.

Los sims andaban con ganas de hacer historia y EA les ha facilitado la tarea. *Los Sims: Medieval* es el simulador social de siempre, pero en su última edición ha incorporado nuevos elementos de estrategia en estos ya tradicionales personajes.

Nada más comenzar el juego deberemos aprender a gobernar nuestro reino a través de objetivos estratégicos, denominados ambiciones, que elegirás desde el mismo comienzo. Dependiendo de la ambición elegida deberás conseguir riqueza, bienestar o características similares, que serán fundamentales para que reine la armonía en tu territorio. Cada decisión que tomes como monarca con tus sims afectan a todo tu feudo. Por ello, deberás andar cauto a la hora de dictar edictos, suscribir tratados o tomar otro tipo de decisiones no menos importantes. Conseguirás logros como recompensa a tu capacidad por alcanzar tus ambiciones.

Hasta que no consigas la primera de estas ambiciones —crear tu propio reino— no desbloquearás las siguientes. Podrás dotar a tus personajes de características físicas y éticas que influirán de manera positiva o negativa en tu territorio. Vivirás situaciones tan reales como en la Edad Medieval, donde podrás tener romances, procrear, divertirte, enfermar... En definitiva, crear tu propia historia épica y ser rey o reina por un día. ■


ELIGE EL ASPECTO de tu héroe a tu antojo. Color de pelo, de ojos, corpulencia, vestimenta...


CADA SIM POSEE DEFECTOS y virtudes propias. Podrás ser huraño, alcohólico, cotilla, engreído... Tú eliges.

> Poder elegir el aspecto de tu personaje y sus cualidades personales.
> Dispones de gran variedad de acciones.
> Las tramas, divertidas.

Arriba y abajo

> Pobres interacciones entre personajes.
> El resto de actividades fuera de tu reino son algo escasas.



Los Sims: Medieval

Género: **Simulador social**
Desarrolladora: **The Sims Studio**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,45€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.1	8.6

Jugabilidad	Adicción
8.0	8.5




Nota final


8.3

La opinión

AL PRINCIPIO PUEDE dar la impresión de ser un juego simplón y un tanto monótono. Pero, a medida que consigues popularidad como monarca y cuando tu reino vaya como la seda el interés aumenta. Las características psicológicas de los personajes aportan diversión.


Por Sol García

PC



15 Days

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **House of Tales**
Editora: **Friendware**
Precio: **40,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 6.3 · Sonido 7.5



Jugabilidad 6.6 · Adicción 5.5

Nota final



6.2

La opinión

¡QUÉ LÁSTIMA! PORQUE la historia de 15 Days nos auguraba una aventura moderna de acción en Londres y en localizaciones espectaculares a lo James Bond. Pero un desarrollo muy descompensado y poco cuidado lastran un título que merecía más de sus desarrolladores.



Por Duardo

PC 15 DAYS



COMENZAREMOS EL JUEGO EN la piel de un grupo de activistas ladrones de cuadros.

UNA AVENTURA CINEMATOGRÁFICA

15 Days nos pone en la piel de un grupo de ladrones de cuadros en la Londres contemporánea que se dedican a repartir los beneficios con ONGs. ¿Un buen plan?

Friendware nos obsequia de cuando en cuando con las mejores aventuras gráficas que llegan a nuestro país. En este caso, se trata de la, a priori, interesante *15 Days*, de los chicos de House of Tales, autores de *Moments of Silence*, que viene con retraso, pues es de 2009.

A golpe de una banda sonora y sonido espectaculares, con un marcado sentido cinematográfico tanto en las presentaciones como en el guión, que recuerdan en ciertos momentos a las películas de Guy Ritchie o los nuevos 'Ocean's', *15 Days* nos promete un historia envolvente y espectacular. Tan solo echadle un ojo a la web oficial y veréis lo que quiero decir.



Pero, tras un vídeo introductorio muy prometedor, las grandes esperanzas se acaban nada más empezar al comprobar tanto el desarrollo en sí del juego como aquellas situaciones que nos plantea para resolver. Porque si en algo falla *15 Days* es en un desarrollo de acciones, puzles y planteamiento de escenas realmente pobre y lineal. Sin ningún tipo de interés.

Al mismo tiempo, los distintos puzles que debemos resolver son muy simples, cogidos con pinzas y que lastran la experiencia de juego.

El desarrollo de la trama también se muestra a trompicones, sin puntos que destacar, sin saber muy bien en cada momento qué hay que hacer o por donde tirar. Y eso, en una aventura gráfica, es vital.

La gran historia que hay detrás se merecía un mejor trato. ■



PASEAREMOS POR LA CASA de los protagonistas sin saber muy bien qué hacer en cada momento.

360 PS3 Wii MASTERS TIGER WOODS PGA TOUR 12

EL TIGRE SIGUE DÁNDOLE AL CALLO

A pesar de los escándalos, el mejor golfista de la historia sigue al pie del cañón, tratando de reverdecer viejos laureles virtuales.

>El modo carrera y disputar el Masters.
>La inclusión del Caddy durante las partidas.
>Las mejoras técnicas son más que notables.

Arriba y abajo

>Que no te guste el golf...
>Completamente en inglés.
>Puede llegar a volverse repetitivo.

Un año más nos llega una nueva entrega de *PGA Tour*, una de las sagas más longevas de Electronic Arts. Ya son 15 años al pie del cañón y, una vez más consigue superarse para atraer a sus más acérrimos seguidores. Nos parece curioso que el bueno de Tiger no aparezca directamente en la portada este año, ¿será por dar más protagonismo al Masters de Augusta o por sus recientes escarceos extradeportivos?

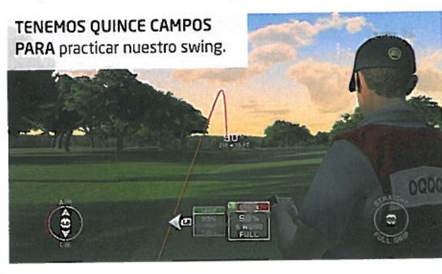
En lo que respecta a los contenidos incluidos, lo más destacable ya lo hemos mencionado, es la inclusión del Masters de Augusta, el torneo más prestigioso e importante de esta modalidad deportiva. Se convierte además en el motor del modo carrera, que muestra además una evolució consistente y satisfactoria.

Tendremos que crear un golfista virtual y lanzarnos a ganar torneos y prestigio para poder llegar a participar en el Masters y ganarlo. Otra de las novedades incluidas, que por cierto ya se echaba mucho en falta, es la aparición de la figura del caddy que nos acompañará durante toda nuestra carrera, dándonos consejos en momentos y golpes concretos. Tendrá un papel muy importante, ya que evolucionará también a la vez que nuestro golfista y cada vez sus consejos serán mejores.

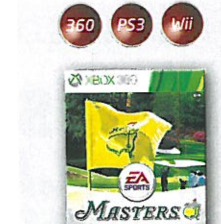

LA PRECISIÓN DE MOVE y Wii Motion Plus es excelente.

Como siempre, los apartado técnicos se presenta bien resueltos, incluso mejorando anteriores entregas. Parece que por fin se ha conseguido dotar de peso al jugador dentro del campo. Por otra parte, también es destacable el trabajo de recreación de cada uno de los campos, capturados mediante técnicas láser.

Su gran lunar es que siga viniendo integramente en inglés. Se trata de una lacra especialmente hiriente por la importancia de, por ejemplo, los consejos de nuestro caddy, que muchos se perderán. Pero los seguidores de esta saga no se van a sentir defraudados en absoluto, y lo van a disfrutar. Por su parte, los nuevos jugadores debéis tener en cuenta lo calmado de su propuesta, aunque tendréis horas y horas de juego para haceros con su particular ritmo. ■


TENEMOS QUINCE CAMPOS PARA practicar nuestro swing.

360 PS3 Wii



Masters Tiger Woods PGA Tour 12

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360, PS3) 39,95€ (Wii)**
Dispositivos **Move Wiimotion Plus**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.7	7.5

Jugabilidad	Adicción
8.5	8.2

Nota final


8.3

La opinión

LAS NUEVAS OPCIONES y posibilidades de juego (Masters, caddy, el modo carrera...) hacen que el mejor título de golf siga luciendo muy bien un año más.



Por Juan 'Xcast'

ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD

PC

EZIO SE PASEA POR LA ROMA RENACENTISTA



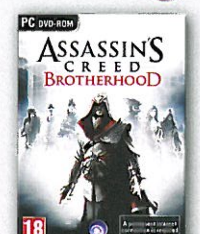
Como ya sucedió con la anterior entrega, *Assassin's Creed 2*, la versión PC del título de Ubisoft se ha visto retrasada unos meses y no ha sido hasta ahora cuando podemos volvernos a meter en la piel de Ezio Auditore, esta vez en la Roma del siglo XV y gobernada por la familia valenciana de los Borgia.

Todo lo dicho para las versiones de consolas se confirma aquí en PC, con el evidente añadido de las mejoras gráficas, en esta ocasión mucho más destacables que en *AC2*, puesto que los reflejos, texturas y partículas, reciben una importante mejora. El aspecto de Roma a máxima calidad es alucinante y ahora sí exige bastante de nuestra tarjeta gráfica. Si podéis ponerlo a tope, hacedlo.

Según todas las informaciones, el DLC *La desaparición de Da Vinci*, que incluye el espectacular mapa de La Alhambra, viene incluido en esta versión PC, por lo que otro gasto menos y, además, disfrutaremos de uno de los mejores contenidos gratis.

Por su parte, *AC: La Hermandad* amplía la experiencia de *Assassin's Creed II* como si de un 2.5 se tratase: nuevas armas, mejoras, más opciones tanto económicas como de inversión en negocios de Roma... Además del factor zonas, controladas en principio por la familia Borgia y que Ezio deberá ir liberando y poniendo bajo el influjo de los asesinos al conquistar las torres de la guardia.

Y, como siempre, tendremos cientos de objetos que recolectar. Un título más que recomendable. ■



Assassin's Creed: La Hermandad

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft Montreal**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **49,99€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 9.5 | Sonido 9.2

Jugabilidad 9.3 | Adicción 9.5

Nota final





DANCE DANCE R: NEW MOVES

PS3

A LA TABLA DE BAILE SE LE SUMA MOVE



Estamos ante la primera versión de *Dance Dance Revolution* para PS3, que nos da la posibilidad de jugar en uno de sus modos con el mando de movimiento de Sony. El juego clásico utilizaba una alfombrilla con cuatro direcciones y nosotros tenemos que pisar en función de lo que nos marque una pantalla que se presenta de manera similar a *Guitar Hero*. A esto, Move le suma la acción de mover un brazo para situar la luz del mando en uno de los cuatro círculos que ves en la imagen de arriba. Es divertido y el reparto de canciones es bueno y variado, pero está lejos de los grandes del género de los juegos de baile. ■

Dance Dance Revolution: New Moves

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **60,99 €**
Dispositivos: **Move** **Alfombrilla DDR**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Nota final



MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE



SOLO PARA FANS INCONDICIONALES



El rey del pop sigue vivo en los corazones de sus millones de seguidores a través de los recopilatorios lanzados desde su muerte y los diversos productos que llevan su nombre. Es el caso de este título para Kinect y Move, que aprovecha el repertorio musical de Michael para hacernos cantar y bailar delante de la consola. Esto que a priori parece sencillo, se ejecuta de una manera demasiado obvia, tanto que es su mayor punto flaco. Gráficamente flojea, los menús están trabajados y las coreografías distan mucho de las que realizaba el artista. Se salva su repertorio de canciones, simplemente genial, y algunas de las opciones multijugador. Por eso, solo recomendado para fans y reuniones sociales. ■

Michael Jackson: The Experience

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **60,99 €**
Dispositivos: **Kinect** **Move**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Nota final



RAVING RABBIDS 3D

3DS

ALOCADO VIAJE EN EL TIEMPO 3D



Raving Rabbids 3D

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **45,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Los rabbids estrenan la 3DS con un título que deja a un lado toda complicación, complejidad o multijugador para ofrecer una experiencia sencilla en un juego de plataformas con scroll lateral en 2D.

La premisa del juego no va más alla de pasar de un nivel a otro, sorteando obstáculos y recogiendo cuantas más monedas y patos de goma mejor. El objetivo es recorrer cuatro épocas históricas a lo largo de sesenta niveles. Con las monedas que consigamos en las fases desbloquearemos bonus en las que obtendremos nuevos trajes para personalizar a los graciosos conejos. Tiene poco más que ofrecer, al carecer de multijugador o cualquier funcionalidad con Street Pass. ■

Pegi

3

www.pegi.info

Nota final

6.5

SUPER MONKEY BALL 3D



SEGA SE RELAJA CON SU ESTRELLA SIMIA



Super Monkey Ball 3D

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Dimps**
Editora: **Sega**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

El título de Sega promete desde la caja mucho más de lo que después puede llegar a aportar. Si resulta curioso ver al mono en la bola sobre un escenario en 3D, lo cierto es que no aporta nada a la jugabilidad y en algún caso, si utilizamos el control por giroscopio de la consola, por ejemplo, puede llegar a entorpecer la acción ya que en cuanto movemos la pantalla perderemos la imagen en 3D que debe ser mirada de frente. Más allá de eso, este nuevo *Super Monkey Ball 3D* introduce dos modalidades nuevas: carreras de karts que permiten multijugador local y suma puntos al juego, y un modo combate con multijugador local al estilo *Super Smash Bros*. Poco más. ■

Pegi



www.pegi.info

Nota final



LEGO STAR WARS III: TCW

3DS

NUEVA DIMENSIÓN PARA LA FUERZA



Lego Star Wars III: The Clone Wars

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Traveller's Tales**
Editora: **LucasArts**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Street Pass**
Idioma: **Textos**

La versión del juego que también sale en el resto de plataformas no es más que eso, una versión. Una buena adaptación en la que Traveller's Tales se debió poner como meta que, al menos, luciese bien en tres dimensiones. El juego es similar a anteriores entregas en DS y aunque hace uso del Street Pass para intercambiar objetos con otros jugadores, lo cierto es que carece de un modo multijugador como el de las consolas 'grandes' que le habría dado mucha vida. Si nos fijamos en lo mejor, lo visual, hay efectos 3D muy bien conseguidos, así como un estupendo uso de la cámara que ha sido colocada un poco más lejos para ofrecer una panorámica más amplia al jugador. ■

Pegi



www.pegi.info

Nota final

7.0

SAMURAI WARRIORS CHRONICLES

3DS

ESTOS SAMURAIS SON UN PEÑAZO



Samurai Warriors Chronicles

Género: **Beat'm Up**
Desarrolladora: **Omega Force**
Editora: **Koei Tecmo**
Precio: **51,90€**
Jugadores: **1**
Online: **Street Pass**
Idioma: **Textos**

La gran pega de esta entrega de una saga que tiene un largo y hasta glorioso pasado, es que no es un juego para una consola portátil. Desde el minuto uno te das cuenta de que vas a leer más que a luchar y si eso significa leer en inglés, la pega se multiplica. Otra cosa es que los combates estén bien y que la acción 3D sea hasta bonita, pero si la mecánica del juego no acompaña a unas imágenes bellas, ¿de qué estamos hablando? Aprovecha el Street Pass y el Spot Pass para hacer combates virtuales con cuatro personajes y para descargas de contenidos. Sin embargo, casi nadie llegará a ese punto del juego, pues el aburrimiento llamará a la puerta de más de un jugador. ■

Pegi




www.pegi.info

Nota final



Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

ISLANDS OF WAKFU

NUEVOS TIEMPOS PARA VIEJOS CLÁSICOS

Ankama Games debuta en consolas con una colorida y divertida aventura de acción para casi todos los públicos.

Los franceses de Ankama Games son reconocidos por sus excelentes MMO's para ordenador. Con ***Islands of Wakfu*** se estrenan en consolas y lo hacen con un videojuego que nos aportará más de diez horas de diversión a través de los catorce niveles que componen su modo historia.

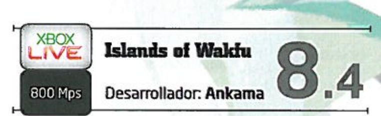
Los protagonistas son Nora -una bella heroína- y su alter ego, Elfrim -un Dragón-, con los que debemos evitar la destrucción total del precioso mundo en el que habitan. Ambientado en el universo de *Dofus* -pero situado miles de años antes de los eventos de este MMO-, gráficamente es un título que destaca por su gran diseño artístico, mostrando unos personajes y un mundo rico en detalles, dando la sensación de ser dibujos animados que cobran vida.

Jugablemente combina con bastante acierto diversos géneros, aunque la acción y los combates en tiempo real prevalecen por encima del resto. Tanto a la hora de combatir como para llegar a determinadas zonas o conseguir objetos, será vital alternar entre Elfrim y Nora, ya que cada uno tiene sus propias habilidades, complementarias entre ellos.



Rematan el gran trabajo de Ankama una banda sonora bastante acertada, modo multijugador en local y dos niveles de dificultad, dando como resultado uno de los productos más notables que han llegado en exclusiva para Xbox Live durante 2011.

Aunque lamentamos la ausencia de multijugador online, es una compra más que recomendada para los jugadores que gusten de la acción más directa.



Bit.Trip.Flux

UN PRECIOSO Y PSICODÉLICO FINAL

En poco menos de dos años, *Bit.Trip* se ha colado en el 'olimpo' de los clásicos de WiiWare y quizá no solo de WiiWare porque este título de arcade musical ha traspasado plataformas. Es la sexta, y última, entrega de un juego sencillo en la mecánica y en lo visual. Al ritmo de una melodía diversos obstáculos se ciernen sobre nuestro prota, una simple línea, una pala que, sobre fondo negro salpicado de psicodélicas formas evanescentes, se desplaza de arriba abajo para golpear al destino y, con cada golpe, hacer sonar una nota musical del nivel. Tan adictivo como difícil.



Bit.Trip.Flux
800 Nps
Desarrollador: **Aksys Games**
8.5



KILLZONE 3: STEEL RAIN

› Se trata del primer contenido descargable de *Killzone 3*, un pack de mapas con dos nuevas localizaciones para el modo multijugador. Uno de ellos, Stahl Arms para el modo Warzone, ofrecerá soporte para 24 jugadores a la vez. Junkyard, para Guerrilla Warfare, soporta 16.



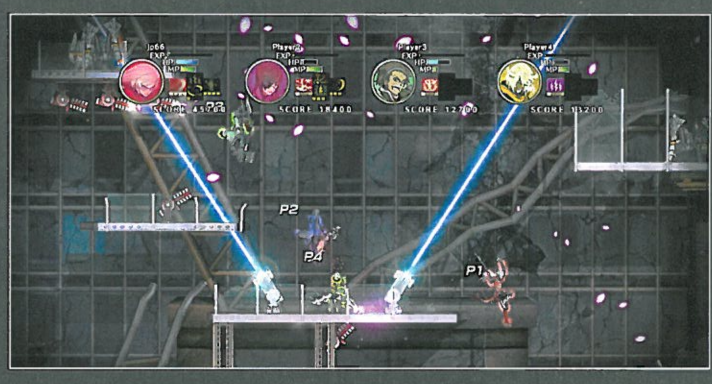
DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

› Se trata de una edición especial del título que salió en iPhone hace año y medio y que ahora llega a PSN con algunas novedades, como el remasterizado en HD o el multijugador cooperativo local y online para hasta cuatro jugadores. Es un RPG de acción que bebe directamente de la saga *Diablo* de Blizzard.

Moon Diver

SCROLL HORIZONTAL DE ESTILO ANIME

Detrás de este juego está Koichi Yotsui, creador de uno de los juegos más importantes de finales de los 80, *Strider*, y es una especie de homenaje. Como él, *Moon Diver* es un título de acción hack'n slash de scroll horizontal que nos lleva a una Tierra devastada en el que cuatro personajes deberán liderar una batalla contra las fuerzas del mal. Cada uno de los personajes cuenta, además de con sus movimientos acrobáticos y ataques, con una serie de habilidades especiales llamadas combinaciones lunares, que iremos adquiriendo a medida que nuestro personaje suba de nivel y que podremos combinar. Porque el juego está orientado principalmente a jugar en cooperativo de hasta cuatro jugadores, y de hecho jugando solo su dificultad es demasiado elevada. Un buen título, trepidante y exigente. Curiosidad, los primeros compases del juego se desarrollan en Barcelona.



Moon Diver 8.5
12,99 €
Desarrollador: **Feelplus Inc.**

EL TÍTULO TIENE UNA orientación clara al cooperativo a cuatro.

Mass Effect 2: La Llegada

LOS SEGADORES SE ACERCAN



El último DLC de *Mass Effect 2* es un nexo de unión entre el segundo y tercer juego. La doctora Amanda Kenson ha sido recluida en una prisión batariana y, como favor personal a un general de la Alianza, Shepard tiene que ir a salvarla. Lo que en un principio parece una sencilla misión de rescate terminará siendo mucho más... *La Llegada* es en un 90% un descargable de combate. Es extraño pese a las escusas argumentales, pero Shepard peleará solo, lo que anula por completo las estrategias de batalla que se llevan a cabo habitualmente, y lo convierte en poco más que un shooter en tercera persona más convencional. Eso sí, fundamental para saber algo de lo que nos espera en *Mass Effect 3* -además de lo que puedes leer en este número de la revista-, ya que funciona a modo de preludio. Es el descargable más flojo de los cuatro que se han lanzado, pero imprescindible si te gusta la saga.



ME2: La llegada 7.5
Desarrollador: **Akaoni Studio**

Swarm

COMO LEMMINGS, PERO AZULES

Siguiendo el legado de los mítico *Lemmings*, nos llega *Swarm*, un título de plataformas en el que controlamos directamente a un total de 50 pequeñas criaturas azules en su lucha por la supervivencia. No será fácil guiar a estos seres por cada nivel, dado que la dificultad de este arcade es un tanto elevada, pero sus muertes suponen otro de los placeres inherentes al título. Su mecánica de juego resulta absorvente, hasta el punto de engancharnos hasta el final, que no tardará en llegar dada la escasa duración que ostenta.

Podremos volver para mejorar nuestra puntuación y desbloquear nuevas medallas y recompensas, pero se pierde el factor sorpresa de cada nivel. A pesar de esto, uno de los juegos más originales de este 2011.

Swarm 8.1
XBOX LIVE
12,99 € | 800 Mps
Desarrollador: **Hothead**



NO SABEMOS SI NOS divierte más salvar a estos pequeños animalitos azules o verles morir...

NEO retro

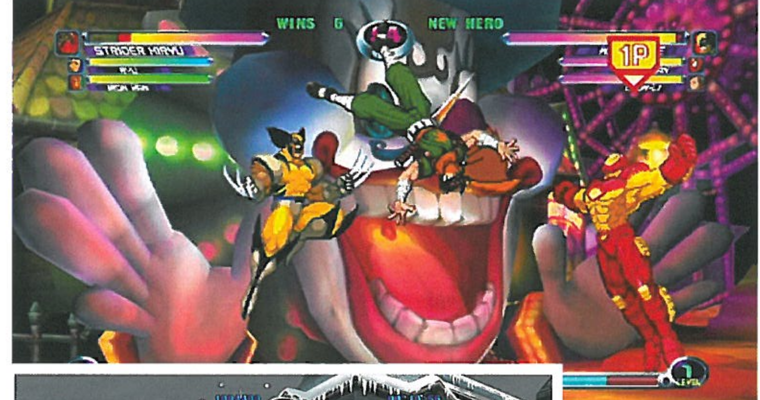
Todos aquellos juegos añejos que vuelven a estar de moda tienen su espacio en Marca Player.


XBOX LIVE 800Mps 9,99 € MARVEL VS CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES


HEROICOS MAMPORROS, ¡Y AHORA ONLINE!

El clásico de Dreamcast es recuperado de los bazares de 360 y PSN para gloria de sus personajes y con multijugador en línea glorioso.

Con la tercera parte en la calle, es el momento perfecto para revisitar este clásico de la lucha. Si bien el juego fue lanzado originalmente para Dreamcast en el año 2000, basta con buscar un poquito para encontrarlo en las colecciones de los bazares de clásicos de PS Network y Xbox Live para goce y disfrute de todos los aficionados de la lucha más alocada. Se trata del crossover más delirante de Capcom, con 56 personajes listos para combatir en equipos de tres. Su jugabilidad simple y el elevado ritmo de los combates contribuyen a crear una experiencia distintiva que además sabe mantener una identidad visual única con la mezcla de sprite bidimensionales y escenarios en alta resolución. Pero sin ninguna duda, esta reedición tiene algo que no solo la hace única, sino que mejora al original y hace que casi echemos espuma por la boca (de gusto, se entiende) y es que encontraremos posibilidades de juego online, algo que el resto de clásicos deberían plantearse. Todo un lujo al alcance de los bolsillos menos potentes.... ■



SI LOS COMBATES SON muy de Capcom, los escenarios nos trasladan al universo Marvel.

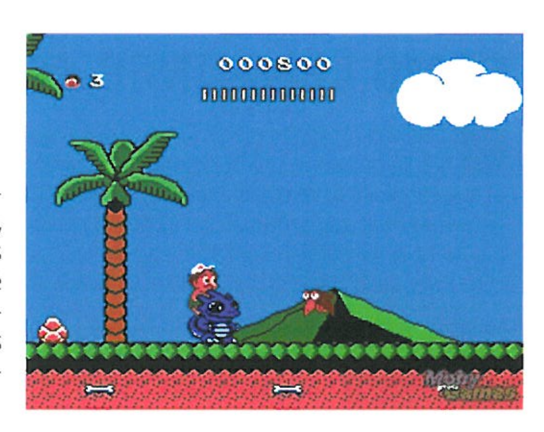





500 NP **Adventure Island II**


ISLEÑOS PLATAFORMEROS

La novia de Higgins, nuestro protagonista, ha sido secuestrada. El típico argumento plataformero clásico de NES nos sirve para desplazarnos a lo largo y ancho de nada menos que ocho islas que nos pondrán en auténticos apuros. La pinta es de un plataformas amable, pero lo cierto es que el de Hudson es uno de esos juegos en los que te atrancas una y otra vez en el mismo salto y todo se vuelve extrañamente difícil de superar. Higgins, por suerte, no anda solo. Las islas, como si de Parque Jurásico se tratara, están llenas de dinosaurios con diferentes habilidades que podremos usar. Además, contaremos con un hacha para ir deshaciéndonos de algunos de los enemigos. Completamente influenciado por los juegos de Mario de la época, al menos imita bien. ■





EL DEPORTE MÁS MACHACÓN

EEl machacabotones por excelencia también está disponible en las plataformas de descarga actuales, sin embargo se trata de un lanzamiento que no ha soportado tan bien el paso de los años como otros títulos de finales de los 80. Tanto es así que se nos antoja escaso el número de pruebas -seis- y las posibilidades añadidas para esta revisión, con un modo online que no acaba de funcionar correctamente y que además se encuentra totalmente despoblado. Sigue siendo divertido aporrear botones para ganar en un frenético sprint a nuestros amigos, eso es indudable y por esta razón habrá jugadores que le perdonen sus pecados. Sin embargo para nosotros no es suficiente.

9,99 € Final Fantasy VII OK

ASÍ FUE LA REVOLUCIÓN DEL ROL JAPONÉS

Hace catorce años, Squaresoft lanzó al mundo el que es, hasta ahora, su título más importante, aquel que marcó una época y que sigue siendo uno de los mejores de la historia.

Es difícil hablar de un juego tan importante como *Final Fantasy VII*. Cualquier cosa que uno diga o escriba, aunque fuese una tesis doctoral, jamás le hará justicia. Estamos ante uno de los títulos más importantes de la historia, probablemente presente en el Top 5. El juego salió en Japón en 1997 y es el *Final Fantasy* más valorado de la historia, así como el RPG de origen japonés que más éxito ha cosechado nunca en occidente.

El origen de la historia llevaba a Cloud a formar parte de Avalancha, un grupo ecológico-terrorista que lucha contra la explotación enérgetica que la corporación Shinra lleva a cabo con el Mako, la energía vital del planeta. Lo que comienza como una trama prosaica va enmarañándose en cuanto aparecen en escena Aeris y, un poco más tarde, Sephirot, los dos personajes principales del juego junto a Cloud. El antagonista -uno de los malos más carismáticos de la historia- busca la Tierra Prometida, y buscará cualquier medio para conseguirlo mientras Cloud y su equipo intentan detenerle.

La historia, brillante, no es lo único que valía la pena de la obra de Hironubu Sakaguchi. En el aspecto jugable, *Final Fantasy VII* era un juego de rol por turnos puro, en el que controlábamos a tres personajes a la vez de los hasta nueve disponibles. Cada arma y accesorio que podían portar contaba con unas runas en las que acoplar materias, que eran aquellos objetos que les dotaban de habilidades especiales pero que les hacían más débiles físicamente. Las más destacadas eran las magias, verdes, y las invocaciones, rojas. Estas últimas contaban con unas cinemáticas espectaculares, especialmente Caballeros de la Mesa Redonda, que es probablemente la invocación más larga y potente que se ha visto en un *Final Fantasy*. El título, con una duración aproximada de 50 horas en su historia principal, podía llegar a más un centenar si queríamos ir a por todos los secretos, como el Chocobo Dorado o las batallas con Arma Rubí y Esmeralda, los dos jefes más fuertes de todo el juego -especialmente el último-.

Catorce años después, la influencia de ***Final Fantasy VII*** se sigue notando. Han salido a la venta dos precuelas -Crisis Core y Before Crisis-, una secuela -Dirge of Cerberus-, una película de animación -Advent Children- y el rumor de un remake del juego con gráficos actuales para PS3 es una constante en todos los foros. Por ahora, no solo puedes, sino que, si no lo has jugado nunca, debes descargarte la versión que hay en la Store de PSN, la misma que la original, que puedes jugar tanto en PS3 como en PSP.



NOBUO UEMATSU COMPUSO PARA Final Fantasy VII una de las mejores bandas sonoras de la historia.

AUNQUE LAS CAPTURAS SON en inglés, todos los textos del juego vienen en castellano.

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.





Marvel Vs. Cap 3: Fate of Two Worlds



Escenarios Arte: Haz lo indicado en cada caso para conseguir el escenario de arte correspondiente.

› **Asgard**: Completa el modo Arcade ocho veces.
› **Danger Room**: Completa el modo Arcade.
› **Demon Village**: Completa el modo Arcade cuatro veces.
› **Fate Of The Earth**: Completa el modo Arcade diez veces.
› **Hand Hideout**: Completa el modo Arcade seis veces.
› **Kattlelox Island**: Completa el modo Arcade cinco veces.
› **Metro City**: Completa el modo Arcade tres veces.
› **S.H.I.E.L.D Helicarrier**: Completa el modo Arcade siete veces.
› **The Daily Bugle**: Completa el modo Arcade dos veces.
› **Tricell Laboratory**: Completa el modo Arcade nueve veces.

Personajes Arte: Haz lo indicado para conseguir el personaje correspondiente.

› **Modelo 3D**: Ejecuta el golpe final sobre Galactus con cualquier personaje en cualquier nivel de dificultad.
› **Bio**: Ejecuta el golpe final sobre Galactus con cualquier personaje en cualquier nivel de dificultad.
› **Personaje final**: Ejecuta el golpe final sobre Galactus con cualquier personaje en cualquier nivel de dificultad.
› **Galactus final**: Sé derrotado por Galactus y no continues la partida.
› **Modelo 3D especial**: Completa el modo Arcade con cada uno de los personajes del juego.
› **Bio especial**: Completa el modo Arcade con cada uno de los personajes del juego.
› **Primer Arte**: Completa satisfactoriamente una tarea del modo Misión con cualquier personaje, para desbloquear su primer arte.
› **Segundo Arte**: Ejecuta el golpe final sobre Galactus con cualquier personaje en cualquier nivel de dificultad.
› **Tercer Arte**: Ejecuta el golpe final sobre Galactus con cualquier personaje en cualquier nivel de dificultad.

Personajes desbloqueables: Obtén la cantidad indicada de PP para desbloquear el personaje correspondiente.

› **Akuma:** 2.000 PP
› **Sentinel:** 4.000 PP.
› **Hsien-Ko:** 6.000 PP.
› **Taskmaster:** 8.000 PP.
***PP:** Puntos de jugador

Vídeos desbloqueables: Haz lo indicado en cada caso para desbloquear la secuencia de vídeo correspondiente.

› **Credits**: Completa el juego satisfactoriamente.
› **Video 2**: Consigue 15.000 PP.
› **Video 3**: Consigue 30.000 PP.
› **Video 4**: Consigue 60.000 PP.
***PP:** Puntos de jugador

Tarjetas de licencia especiales: Haz lo indicado para desbloquear la tarjeta de licencia especial correspondiente.

› **Tarjeta de licencia 1**: Completa el modo Arcade con cualquier personaje.
› **Tarjeta de licencia 2**: Completa el modo Arcade con cualquier personaje en el modo Muy Difícil.
› **Tarjeta de licencia 3**: Completar con éxito cinco misiones con cualquier personaje.
› **Tarjeta de licencia 4**: Completar con éxito todas las misiones con cualquier personaje.
› **Tarjeta de licencia 5**: Usa un personaje 30 veces.

Conseguir PP fácilmente: Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad Muy Fácil múltiples veces para conseguir una gran cantidad de PP (Puntos de jugador).



Deadly Premonition

Armas desbloqueables: Haz lo indicado en cada caso para obtener el arma correspondiente.

› **Magnum .357**: Completa la misión secundaria 11: "Snack For Willie" con los siete huesos en tu inventario. A continuación encontrarás a Forrest y Willie. Willie se llevará los huesos. Busca el camión de Forrest y coge los huesos de la espalda.
› **Ametralladora de 10 mm**: Completa la misión secundaria 14: "Map To Psychic Spot A".
› **12Ga escopeta CQB**: Completa la misión secundaria 15: "Map To Psychic Spot B".
› **Hacha**: Vuelve a entrar en el departamento del sheriff del otro mundo.



› **Motosierra**: Vuelve a entrar en la mansión de Harry del otro mundo.
› **Cortadora de Césped**: Vuelve a entrar en el centro comunitario del otro mundo.
› **Espada de luz**: Completa la misión secundaria 39: "Top Collector".
› **RPG**: Completa la misión secundaria 16: "Map To Psychic Spot C".
› **Wesley special**: Completa la misión secundaria 50: "Ghost House Treasure".
› **Llave inglesa**: Completa la misión secundaria 29: "Engagement Ring".

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

PSP

The 3rd Birthday



Trajes adicionales desbloqueables: Haz lo indicado en cada caso para desbloquear el traje correspondiente.
› **Vestido con delantal:** Completa el juego en el modo Fácil.
› **Traje de negocios:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad/ Lo encontrarás en el vestuario de la izquierda en el edificio de CTI.
› **Vestido de china:** Completa el juego en el modo Normal.
› **Armadura de caballero:** Completa el juego en el modo Deadly.
› **Lightning Custom (ropa rota):** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad. Debes tener siete sellos al menos, como miembro del sitio oficial de Square-Enix o completar el juego nueve veces en cualquier nivel de dificultad.
› **Traje OD:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad. Debes tener siete sellos al menos, como miembro del sitio oficial de Square-Enix.
› **Traje de soldado Santa Claus:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad. Búscalo en la planta baja de la base de Maeda, bajando las escaleras en la zona izquierda.
› **Traje de baño:** Completa el juego en modo Difícil.
› **Traje conejito de titanio:** Completa el juego en modo Genocidio.

Desbloquear New Game +: Completa el juego por primera vez para desbloquear el modo New Game +. En este modo podrás desbloquear trucos en el menú de trucos gastando BP.
***Nota:** Para conseguir los trucos gratis, carga New Game + y desbloquea los trucos que quieras y sal sin guardar. Carga New Game + por segunda vez, y obtendrás tanto la BP gastada como los trucos.

Modo Visualización: Completa el juego en cualquier nivel de dificultad (sin usar trucos) y obtén una calificación de AAA para desbloquear el modo de visualización.

Escena secreta de la ducha: La escena de la ducha puede ser activada cuando visites el CTI o la base Maeda por segunda vez. Camina por la zona de las duchas y pulsa varias veces el botón X.

Shantae: Risky's Revenge (DS)

Imagenes Finales: Completa el juego de la forma indicada en cada caso para desbloquear la imagen correspondiente
› **Shantae:** Completa el juego en menos de 2 horas habiendo conseguido menos de 34 objetos
› **Shantae en bikini:** Completa el juego en menos de 2 horas habiendo conseguido menos de 34 objetos.
› **Rottytops:** Completa el juego en menos de 3 horas habiendo conseguido los 34 objetos.
› **Shantae con Botas en su barco diario:** Completa el juego en menos de 2 horas habiendo conseguido los 34 objetos.



Pokemon Blanco\ Negro (DS)

Desbloquea el Relocalizador de Transferencia Pokémon:
› Habla con el científico de la undécima planta en el edificio de la Ciudad Castelia situado en la izquierda cerca de la salida de la Ruta 4. Una vez allí, el password es: EVERY ONE HAPPY SIMPLE CONNECTION.

Ahora podrás acceder al Relocalizador desde el menú principal. Asegúrate de que el Pokémon que quieres transferir está en tu Caja/PC y no en tu grupo, si no el Relocalizador no lo encontrará





Kirby's Epic Yarn

Wallpapers desbloqueables: Completa todas las misiones de cada uno de los personajes indicados del bloque de apartamentos. Los personajes se ofrecerán para ir a la casa de Kirby cuando completes las misiones. Ve a la casa de Kirby y los personajes irán a tu casa para entregarte los Wallpapers.
› **Fondo de Zeke**: Completa todas las misiones de Zeke.
› **Fondo de Beadrix** : Completa todas las misiones de Beadrix.
› **Fondo de Carrie**: Completa todas las misiones de Carrie.
› **Fondo de Buster**: Completa todas las misiones de Buster.
› **Fondo de Mara**: Completa todas las misiones de Mara.
Objetos decorativos desbloqueables: Varios objetos decorativos que hay en el juego no están disponibles en el almacén por defecto, pero se pueden desbloquear al derrotar a determinados jefes finales.



› **Muñeca King Dedede**: Derrota al jefe King Dedede.
› **Muñeca Meta Knight** : Derrota al jefe Meta Knight.
› **Casa estrella**: Derrota al jefe Yin Yarn.
› **Campanas**: Derrota al jefe Yin Yarn otra vez.

Staff Credits: Al completar el juego se mostrarán los Staff Credits, los créditos de los miembros del equipo, los cuales podrás volver a ver cuantas veces quieras desde el menú de "movies".

PSP
Dissidia 012: Final Fantasy

Desbloquear personajes secretos:

Cumple con los requisitos indicados para desbloquear el personaje correspondiente.

Prishe: Completa la memoria 08 (2) con Shantotto.

Gilgamesh: Completa la memoria 08 (6) con Bartz.

Desperado Chaos: Completa el escenario principal 000.



Android> Sony Ericcson Xperia Play

Un teléfono para jugar

EL MÓVIL CON UNA 'PLAY' DENTRO

Ya ha salido a la venta el teléfono que todo jugón quiere llevar en el bolsillo. El único teléfono con 'Certificación Playstation' ya ha pasado por nuestras manos.

Hace un par de meses, en el Mobile World Congress de Barcelona, Sony presentaba al mundo el nuevo Xperia Play, el primer teléfono móvil (tras el n-Gage de Nokia) que, de verdad, está diseñado como si fuese una videoconsola. Para ello, Sony Ericcsson fusionaba su más alta gama de smartphones (la gama Xperia) con el saber hacer de los expertos de Playstation. El resultado, un 'pedazo' de máquina que, además de ser un potente smartphone, parece de verdad una videoconsola portátil de nueva generación. Y funciona a las mil maravillas.

En la redacción de Marca Player tenemos la suerte de contar con un terminal desde una semana antes de su lanzamiento (está a la venta desde el pasado 1 de abril a un precio de 649€ en su versión libre) y podemos contaros nuestra experiencia con este pequeño objeto de deseo. Como teléfono es un cañón (Android 2.3, Wi-Fi, GPS, una pantalla táctil enorme, una cámara de fotos de 5 megapíxeles...) pero a nosotros nos interesaba, sobre todo, explorar su potencial como videoconsola. Y nos ha convencido.

El Xperia Play te permite jugar con los controles táctiles de su pantalla, como con cualquier otro móvil táctil Android, pero además, tiene un panel deslizante oculto bajo su cuerpo que resulta un mando tradicional 'Playstation'. De hecho, recuerda mucho al panel de la PSP Go!. El panel sustituye los sticks analógicos por dos 'touchpads táctiles' y, por supuesto, al alcance de los dedos índices tenemos los botones L y R, sin los que ya no sabemos vivir. El control es realmente bueno, preciso, y muy cómodo porque el móvil no pesa demasiado.

Pero, además del diseño (es un gran teléfono y cuando desplegamos el panel es una gran videoconsola) lo mejor es el catálogo de juegos de los que puedes disfrutar. Por supuesto, puedes acceder a todo el inmenso catálogo de videojuegos para Android del Android Market pero, además, el terminal tiene acceso directo a su propia tienda 'Playstation Pocket'. Aquí Sony va colocando juegos exclusivos con la certificación Playstation, muchos de ellos clásicos sacados directamente del catálogo de PSOne.

En definitiva, una nueva plataforma móvil, una nueva videoconsola portátil, pensada para los amantes de Playstation. ■



EL PANEL DE CONTROL está escondido bajo la pantalla y al deslizarlo nuestro teléfono se convierte en una videoconsola portátil muy chula.

DISFRUTA CON LOS JUEGOS ANDROID Y CON EL CATÁLOGO 'PLAYSTATION POCKET'

Descarga gratis Atari's Greatest Hits para iPhone, un pack con 100 clásicos de Atari



La ficha

- **Procesador:** Snapdragon Scorpion ARMv7 de 1 Ghz.
- **Sistema operativo:** Android 2.3.
- **Pantalla:** TFT táctil de 4 pulgadas, 16,777,216 colores.
- **Memoria:** Memoria interna de 400MB, MicroSD (hasta 32 GB).
- **Cámara:** 5 megapíxeles. Cámara frontal VGA para videoconferencia.
- **Conexiones:** 3G HSPA, Wi-Fi, Bluetooth, A-GPS
- **Redes sociales:** Facebook, Twitter, Gmail, Google Talk, WhatsApp, Youtube...
- **Juegos preinstalados:** Bruce Lee, FIFA 10, Star Battalion, Los Sims 3, Crash Bandicoot (PSOne)
- **Tamaño:** 119.0 × 62.0 × 16.0 mm
- **Peso:** 175.0 gr
- **Colores disponibles:** Negro , Blanco
- **Precio:** 649 euros (libre)





UN GRAN TELÉFONO Y UNA GRAN CONSOLA



Windows Phone 7> Fullhouse Poker

TAHURES MÓVILES

Un gran ejemplo de la conexión de Windows Phone con Xbox Live. Este título de póker nos permite jugar emocionantes partidas online con usuarios de todo el mundo utilizando nuestro perfil de Xbox 360. Por supuesto, su funcionamiento es sencillo y su manejo cercano a la perfección. Incluso las opciones de juego en solitario consiguen entretener en esos momentos en los que no tengamos cobertura. La guinda del pastel, los logros para nuestro perfil de jugador. Un obligatorio para aquellos con este sistema operativo en el móvil. ■

Fullhouse Poker

Desarrollador: **Krome Studios**
Precio: **2,99€**
Lanzamiento: **Ya disponible**

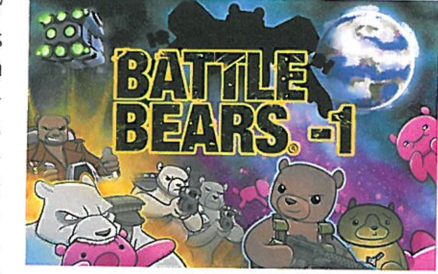
8.7

Android, iOS > Battle Bears -1

MIL MANERAS DE DECAPITAR A UN OSO

Un shooter increíblemente adictivo poblado de miles de 'adorables' y blanditos osos de peluche.

Si todavía no conoces a los 'Battle Bears' te estás perdiendo una de las mejores licencias de juegos móviles. Estos ositos ya tienen tres juegos en la calle, juguetes, cómics y una película de animación en camino. Este *Battle Bears-1* está disponible para Android, Mac y los dispositivos de Apple. Un shooter frenético donde encarnaremos a Oliver, un pequeño oso pardo que debe defender su nave de una invasión alienígena... ¡de osos de peluche de colores! Decenas de armas absurdas estarán a nuestra disposición para decapitar a los peluches, que corren hacia nosotros para darnos un abrazo... mortal. ■

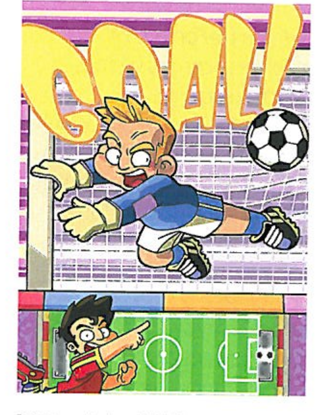




Battle Bears -1

Desarrollador: **SkyVu Pictures**
Precio: **1,41€ (And); 0,99 €(iTun)**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.0





iOS > World Stars Soccer: Puzzle Edition

PUZLES Y GOLES

Los desarrolladores españoles de Atom Studios nos han sorprendido con un adictivo juego para los dispositivos de Apple que mezcla el puzle con el fútbol. A golpe de dedo y luchando contra el crono hay que ir consiguiendo combinar gemas (y balones de fútbol) para hacer puntos. Para hacer puntos y, sobre todo, para conducir el balón al área rival y marcar gol, porque ese es el objetivo del juego. ■

World Stars Soccer. Puzzle Edition

Desarrollador: **Atom Studios**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

7.8

LABORATORIO

ZOTAC GEFORCE GTX 590

LA GRÁFICA MÁS POTENTE DE NVIDIA

Nvidia compite con la solución dual de AMD con esta monstruosa tarjeta que sube directamente al primer puesto del Top de rendimiento.

Web: www.coolmod.com **Precio:** 626,95€

Nuestros amigos de Zotac han presentado la tarjeta gráfica *GeForce GTX 590*, la gráfica más rápida del mundo capaz de ofrecer una claridad visual extrema y alucinantes frame rates. combina un par de procesadores gráficos de alto rendimiento para gamers, que rompe con todas las barreras del rendimiento y los efectos visuales.

Los dos procesadores gráficos Fermi ofrecen 1024 unified shaders combinados para un rendimiento espectacular y listo para hacer frente a todos los títulos directX 11 actuales y por llegar. La gran cantidad de memoria de vídeo, 3GB, permite a la *GeForce GTX 590* desenvolverse con los últimos títulos con el máximo nivel de detalle y mejorar los juegos con hasta 32 niveles de anti-aliasing obteniendo una calidad visual brutal, incluso a altas resoluciones. Se nos antoja la gráfica perfecta para combinaciones de varios monitores.

La *Zotac GeForce GTX 590* ofrece una inmejorable experiencia con su soporte nativo para jugar suavemente en tres displays con la tecnología nVidia Surround. Cuando se combinan monitores 3D y televisores, la *Zotac GeForce GTX 590* ofrece fabulosos efectos 3D estereoscópicos con películas Blu-ray 3D, fotos 3D y cientos de juegos para PC para una absoluta inmersión. Según declaraciones del director de Marketing de Zotac "*Nuestra GeForce GTX 590 está diseñada para ofrecer la mejor experiencia disponible en juegos de PC. Con la **Zotac GeForce GTX 590**, los gamers pueden experimentar por primera vez el juego en triple-monitor con la tecnología DirectX 11, efectos 3D estereoscópicos y procesos físicos casi reales en una sola tarjeta gráfica.*"

Campañas de marketing a parte, la nueva configuración dual de nVidia, es actualmente el tope de gama del mercado, seguida muy de cerca de la AMD HD 6970, la solución dual de la anteriormente conocida como ATI. Eso sí, este monstruo cuesta tanto euros como watios, porque exige de nuestro bolsillo más de 600 euros y dos líneas de alimentación PCI-Ex de nuestra fuente Dual 6 a 8 pines. Como decía cierto profesor: La fama cuesta..

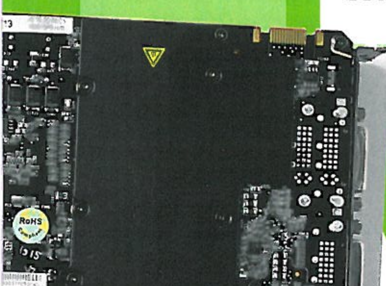
La ficha

- **Nombre:** Zotac GeForce GTX 590.
- **GPU:** Dual nVidia GeForce GTX 500 series.
- **Reloj:** 607 Mhz.
- **Shaders:** 1024 (512 por GPU)
- **Reloj Shaders:** 1215 Mhz
- **Vel. Reloj:** 3414 Mhz.
- **Memoria:** 3072 DDR5.
- **Interfaz:** 768-bit (384 por GPU)
- **Salidas:** Triple DL-DVI-I, mini-DP
- **Audio:** Digital Surround Sound 8 canales, HDMI 1.4a, HD Autio bitstream
- **Otros:** Blu-Ray 3D, Quad SLI, nVidia 3D Vision Surround

■ **Por Duardo**

EQUIPOS Y MÁS

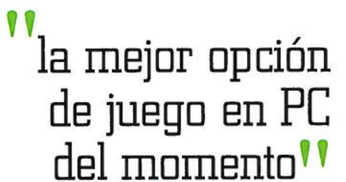
Menos mandos y más hardware. Este mes hemos optado por traeros lo último en rendimiento gráfico y dos opciones de equipos, tanto de sobremesa como portátil, de distintos aunque potentes perfiles. ¡Escoged el vuestro!



¿SABÍAS QUÉ... LA NUEVA ZOTAC GTX 590

...es capaz de mover resoluciones HD en 3D en nVidia Surround, lo que implica el uso de varios monitores con resolución extendida?

...ha conseguido datos espectaculares de rendimiento en los últimos títulos más exigentes como Crysis 2 y que esperamos como agua de mayo el parche DirectX11?



ANÁLISIS

MEDION AKOYA PC5214D

El Medion más jugón llega a España con una configuración más que interesante para el jugador medio.

Web: www.mediamarkt.com **Precio:** 599,00€

Se trata de un equipo con los últimos componentes para satisfacer al jugador exigente. Para ello, los chicos de Medion le han incorporado un Intel Core i7 2600 de 3,4Ghz Sandy Bridge que es procesador de sobra para los títulos actuales. Eso sí, protegido con 4Gb de RAM DD3 y un disco duro de 1Tb HotSwap SATA II en el que instalaremos cientos de títulos. Entre ellos, el nuevo juego de la saga Total War: Shogun 2, que viene incluído en el pack. ¡Una gran idea!. Gráficamente, el Medio Akoya PC5124D incorpora una ATI Radeon HD5450. Muy potente aunque quizás algo justa. Una configuración dual de este modelo nos habría parecido una solución más acertada, pero aún así, es una buena gráfica que moverá casi cualquier título actual sin despeinarse.
En cuanto al resto de características, audio 7.1, Windows 7 Home Premium e incluso un MS Office 2010 Starter.

Nota final
UN EQUIPO MUY completo y equilibrado que necesitaría una segunda gráfica para ser redondo. Aún así, de notable.

8.5

La ficha

- **CPU:** Intel Core i7 2600, 3,4Ghz
- **Memoria:** DDR3 RAM 4096 Mb
- **Placa:** MS7707 Intel P67
- **Tarjeta gráfica:** ATI HD 5450 1024Mb
- **Disco duro:** 1Tb SATA
- **Disco óptico:** Regrabadora DVD
- **Red:** LAN 10/100/1000
- **Sonido:** 8 canales en placa.
- **Software:** Windows 7 y Office 2010 Starter





ARDISTEL

UNA BASE PARA CARGARLOS A TODOS

Web: www.ardistel.com **Precio:** 19,95€

Con esta base de Ardistel, podrás recargar hasta 4 mandos simultáneamente: 1 mando PSMove Motion, 1 mando PSMove Navigation y 2 mandos SixAxis. El proceso de carga de los mandos te será indicado por los leds de colores situados en cada cargador, que cambian de color de rojo a verde cuando los mandos están listos para ser utilizados.

Un producto muy interesante que se alimenta por corriente AC y que cuesta, tan sólo, 19,95€

ASUS AUTOMOBILI-LAMBORGHINI VX7

UN EQUIPO DE CAPRICHO

pensado para los entusiastas del rendimiento y el estilo más legendario de la firma italiana.

Web: www.asus.com **Precio:** 2.499,00€

El resultado es el portátil más potente que ASUS ha creado hasta la fecha. que estará disponible para el mercado español en un atractivo acabado en color naranja. El *Asus Automobili Lamborghini VX7* incorpora un procesador Intel Core i7 2630QM de segunda generación con cuatro núcleos y, por primera vez en un equipo portátil, incluye una gráfica dedicada nVidia GeForce GTX 460M con 3GB de memoria video. Podremos elegir el HD de estado sólido híbrido que puede llegar hasta los 1.25 TB a una velocidad aproximada de 10.000 rpm, aunque hay combinaciones más económicas con discos de 5.400 rpm de 500Gb hasta 750GB a 7.200 rpm. Un monstruo en aspecto y potencia. ¡Sólo para unos pocos!

Comunidad

Xbox 360

Moto GP

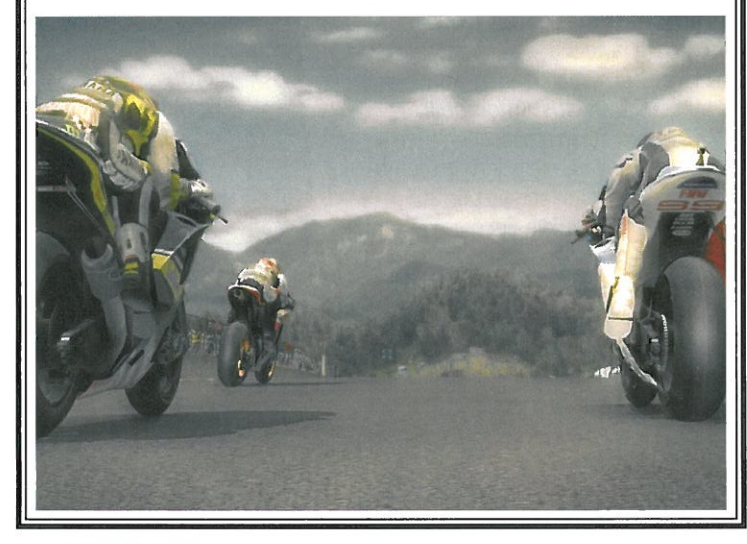


Carlos Pérez
Facebook

Me gustaría comentar lo que Capcom esta haciendo con una gran licencia como Moto GP. Leí, no recuerdo en que medio, que la version del año pasado solo vendió 300.000 copias. Teniendo en cuenta que en jerez, lloviendo, hubo mas de 120.000 espectadores, no entiendo que Capcom no se de cuenta de que esta aciendo un juego pésimo. Es una pena por que con una licencia con muchoo menos tirón mundial como la de superbikes,la competencia, se ha marcado un juegazo de motos. Capcom debería tomarse en serio la licencia o venderla a una compañía que de verdad haga un gran juego de motos. Todos los moteros se lo agradeceríamos. A mi personalmente me gustaría que la comprara o los que han hecho SBKX o los de F1, que esos sí se toman en serio sus juegos. Gracias y espero ver vuestra opinión. Saludos

Respuesta:
Oficialmente no hay cifras de ventas de ninguno de los dos títulos. Sin embargo sí que podemos confirmarte que Moto GP 10/11 ha vendido más de ese número de juegos. Esto sin embargo no es razón para calificarlo de gran juego, puesto que estamos contigo en que se trata de una franquicia mejorable. La entrega de este año de la saga sube un tanto más el listón,. aunque sois vosotros los que teneis la última palabra sobre la calidad de este lanzamiento. Por cierto, el SBK 2011 tiene una pinta genial, esperamos jugarlo más a fondo.

"CAPCOM DEBERÍA VENDER LA LICENCIA DE MOTO GP. TODOS LOS MOTEROS SE LO AGRADECERÍAMOS."



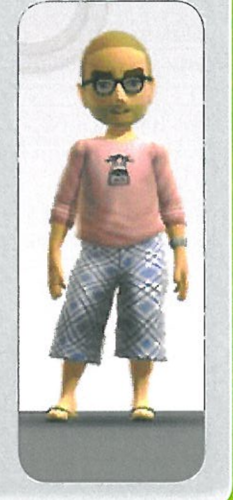
EL JUGADOR DEL MES



XIKIFLUS

El comienzo de los calores del verano nos ha hecho salir a la calle a jugar con nuestros amiguitos. Sin embargo, también hemos tenido ratos de ocio en compañía de nuestros amigos de Xbox Live. El más destacado ha sido *xikiflus*, que en esta ocasión nos ha dado bien para el pelo (aunque su avatar esté calvo) en el excelente *AC La Hermandad*. ¡Clamamos venganza, joven estivador noruego!.





PlayStation



Marcos
e-mail

Hola, me llamo Marcos y sigo vuestra revista desde el primer número, me parece la mejor revista de videojuegos, tenéis mucha calidad. Quería haceros unas preguntas:
1- ¿Vais a sacar una guía de FIFA 11 como hicísteis con PES11?
2- ¿Para vosotros qué videojuego es mejor: Call of Duty: Black Ops o Killzone 3?

Respuesta:
Hola Marcos. Nos alegramos mucho de que nos sigas desde el primer número:

1- No, es muy difícil que ya la saquemos puesto que hace ya muchos meses que está en la calle y habitualmente las guías son de juegos de reciente lanzamiento. De todas formas, si tienes dudas sobre el juego solo tienes que preguntárnoslas por aquí y nosotros intentaremos responderte de la mejor manera posible.

2- Se trata de dos títulos muy completos. Sin embargo, la versión PS3 de Black Ops no acaba de funcionar del todo fina a la hora de jugar en red. Por su parte Killzone 3 sí que goza de unas opciones online a la altura de las circunstancias. Por tanto, creemos que para la consola de sobremesa de Sony, Killzone 3 es una mejor opción.

3 **Mario Pérez, Madrid**
e-mail

Hola Marca Player, lo primero que quería es daros la enhorabuena por el número 31 de la revista, hay algunos artículos de la revista que son increíbles... Quisiera que me respondiérais a unas preguntas:
1-¿Sabéis cuando saldrá NGP en España? Me gustaría cogérmela en navidades
2-¿Cuanto costará aproximadamente?
3-¿ Sabéis cuando saldrá Modem Warfare 3?

Respuesta:
Hola Mario, muchas gracias por los halagos. ¡Tus preguntas son difíciles!

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.

POWERED BY



1- Hay muchas incógnitas acerca de la fecha del lanzamiento de la consola y, aunque Sony C.E. Da algunas pistas, estas a veces sirven más para marearnos que para otra cosa. La compañía ha firmado en boca de Jack Tretton, principal responsable de la compañía en América, que no habrá un lanzamiento global para la consola, es decir, que no se lanzará en todo el mundo a la vez, sino que saldrá en un territorio primero, y que su lanzamiento será casi seguro en estas navidades. Siguiendo la tradición y el especial mimo con que las compañías niponas tratan a su gente, creemos que el territorio al que llegará la consola en esa fecha será Japón. Por lo tanto y aunque es difícil asegurarlo, no creemos que la consola esté aquí en navidades, sino más para bien para primavera de 2012, así que vete pensando en otro regalo, una pena.

2- Ha habido un montón de declaraciones tanto de Sony como de otras compañías, como de analistas... Vamos, que todo el mundo opina pero no se sabe nada seguro y Sony no suelta prenda. No te vamos a liar contándote todo lo que se ha rumoreado, pero entre todo el tumulto de declaraciones destacan las de los analistas y las distribuidoras físicas como GameStop, que fijan su precio en torno a los 300 euros.

3- Aunque no hay fecha confirmada, se rumorea que para estas navidades. Si atendemos a la política de Activision de alternar todos los años un Modern Warfare con un Call of Duty de ambientación clásica cuyo lanzamiento es casi en navidades, lo lógico es que fuese para esas fechas.

Multiplataforma



4 Txomin, Bizkaia
e-mail

Hola, mi duda es sobre los pases online. Tengo los de WWE: Smackdown vs Raw 2011 y Need for Speed Hot Pursuit. Al activarlos se descargan y se instalan, supongo que con los datos de instalación del juego. Si borro estos porque ya no quiero seguir jugando, ¿perderé el pase online para la próxima vez? ¿Tengo que dejar instalados los datos del juego?

Respuesta:
No, no pasa nada si los borras, no los pierdes. Cuando tú te descargas cualquier cosa, ya sea en PSN o en Xbox Live, esa descarga queda asociada a tu cuenta. Por tanto, puedes descargarla tantas veces como quieras cuando estés en tu cuenta. Si eliminas cualquier juego descargable, DLC, pase online, tema.. que has comprado previamente y quieres volver a adquirirlo, simplemente tienes que ir al historial de descargas (dentro de "Administrar cuentas") en Xbox Live o arriba a la derecha en el menú principal de PSN, en "Descargas" y volver a descargarlo sin precio adicional.

PC/MAC

5 Sobre el nuevo héroe de League of Legends, Lee Sin
Comentarios a mmogamer.es

nerf: Tras probarlo durante el fin de semana (y aclaro que no soy un jugador experto, acabo de llegar a nivel 20) tengo que decir que, personalmente, me ha gustado mucho. Mi campeón preferido del juego es Olaf, y creo que no sé jugar de otro modo a como se juega con él, así que llevo a Lee Sin de forma parecida: haciendo daño pero teniendo cuidado hasta que consigo coger al oponente sin ningún miembro de su equipo alrededor y, en ese momento, "tirarlo" todo.
En las 3 o 4 primeras partidas llevaba todas las maestrías en la rama de ataque, y veía que Lee Sin era un campeón inútil: hacía un daño considerable (aunque tampoco nada del otro mundo) pero no aguantaba nada, incluso Annie aganta más. Eso lo solucioné poniendo las maestrías de

La pregunta del mes

Este mes, dos usuarios nos hacen estas interesantes preguntas:

skedor: ¿Sabéis algo de una expansión de GTA IV o un nuevo título?
Respuesta:
No hay noticias sobre una posible expansión para GTA IV y dudamos mucho de que vuelva a salir otra. Respecto a GTA V todavía no hay nada oficial, pero hay muchas papeletas para que sea anunciado en 2011. Apuesta a que tras el lanzamiento de LA Noire, pronto habrá noticias...

sherpa: ¿Es cierto que el nuevo RE. Raccon City volverá a los inicios de la saga y sacrificaremos a un personaje principal de las primeras ediciones?
Respuesta:
No es del todo cierto lo que comentas. Operation Racoon City se situará entre la segunda y la tercera parte -argumentalmente hablando- y todo apunta a que será una especie de "Left 4 Dead" cooperativo pero ambientado en el mundo de Resident Evil. El juego con el que Capcom pretende volver a los inicios sería Resident Evil 6 del que todavía no hay información.

accesoXbox.com

ENTRE LOS QUE PARTICIPEN en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player *¿Consideras a las 3D como la nueva revolución jugable?*

Matt Murdock La 3DS en concreto con todos los problemas que va a dar (descansos cada 30 minutos, que si se ve que si no se ve...) tampoco creo que vaya a ser la revolución que venden, aunque tiempo al tiempo.

Ultimapantalla Net Nuestra opinión de 3DS en que con Nintendo 3DS "Nintendo se olvido de los niños" no pongo enlace del artículo para no ser spammer

Daniel Matas Caballero A mi no me parece una revolución porque en cuanto a jugabilidad es igual que Nintendo DS. Además, el 3D de esta consola le provoca dolor de cabeza a mucha gente... pero no me extraña que no se hable de ello. Si realmente van a hacer algo jugable e interesante con el 3D, que me lo demuestren.

Marca Player



¿Es algo positivo lo de meterte la consola en el bolsillo y que juegue ella sola?

Carmelo Filiu Escarabajal Se acaban los retos para los jugadores, si la cosa se estandariza al final solo vamos a mirar como juega la maquina, ¿donde esta la gracia? para mi ninguna, desde hace años hemos usado la frase "me he atascado en ......" y llega un amigo y te lo explica pero lo pasas tú mismo no la maquina.

Alejandro Montoya Martinez eso depende de las funciones que tenga, si va a jugar solo y va a perder pues no pero si es para conseguir experiencia o trajes para personajes etc pues sí que es buena idea.

Comunidad

armadura y resistencia mágica al completo y un punto a la de regeneración de vida y maná. Después, todas las maestrías posibles en la de ataque, siendo las más importantes las de daño de ataque y velocidad de



ataque. Añado que de hechizos de invocador uso Extenuación y Fantasmal. Ahora paso a detallar el inventario que me hago: empiezo con Escudo de Doran (por lo que no me queda dinero para pociones), después botas de berserker y empiezo a hacerme la Trinidad. Después paso a hacerme La Sanguinaria, y después Útimas palabras. Si la partida continua después de hacerse ese inventario, se sigue con Mazo Helado y Filo infinito. Las habilidades subo primero la "Q", después la "W" y a nivel 3, la "E" (esta no la volveremos a subir hasta que no estén repletas las dos primeras). Después voy alternando entre las dos primeras (excepto cuando esté disponible la final).

El objetivo es tener bastante ataque para hacer pupita con la primera habilidad y la última, pero también velocidad de ataque para los "golpes blancos".
Solo decir que he hecho puntuaciones bastante buenas con este campeón, como un 11-0-7, cosa que para mí no está nada mal siendo una partida corta como la que fue.

6 Sobre la beta de APB: Reloaded
En el foro de mmogamer.es

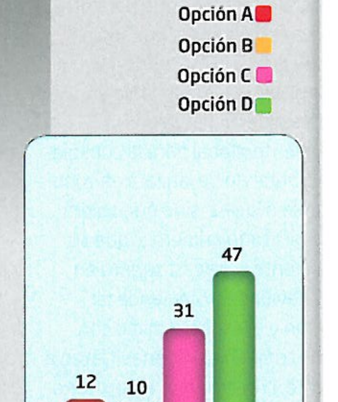
xdbro: El personalizador está igual que en el anterior APB, o sea, el más completo que he visto nunca, de momento no han capado nada.
·Contando con que hasta ahora solo hay un servidor y que está situado en la costa oeste de estados unidos, tener 200 de ping me parece poco, osea que de calidad de servidores andan sobrados. Cuando abran el servidor europeo, que está confirmado que lo abriran en las próximas semanas, veremos cuanto mejora.
·El juego va muy fluido y está mejor que en la beta del anterior APB, en ese sentido me ha sorprendido gratamente. Tengo los gráficos todo puesto a lo alto y con 50~60fps constantes.
·Se comenta en el foro que hay fallos en el último parche con el Punkbuster, el juego crashea tras 10~30 minutos jugando o cuando se sobrecarga mucho la ram.
·Como pasaba en el anterior APB, por mucho que te puedas personalizar el personaje despues ingame no se ve tanto detalle, y por ejemplo si haces un dibujo para una camisa se te pixelará mucho, así que es mejor hacer cosas muuuy sencillas, porque tatuajes pequeños o complicados se veran como unos cuantos pixeles sin sentido (a ver si puedo hacer un par de screens para mostrar este efecto, que es una pena que no se pueda lograr más detalle).
·Han mejorado la HUD respecto al anterior APB, básicamente es la misma pero con un par más de detalles que eran fundamentales como porner quien te ha matado y con que arma y cosas así.
·Han hecho un balanceo completo de armas, no he probado muchas pero parece que ahora ninguna es mejor que otra, son buenas en diferentes circunstancias. Tambien han aumentado el número de accesorios para las armas (que si culata para más estabilidad, mirilla para más precision,etc.)
·Prometen más mejoras y cambios en

La encuesta de accesoxbox.com

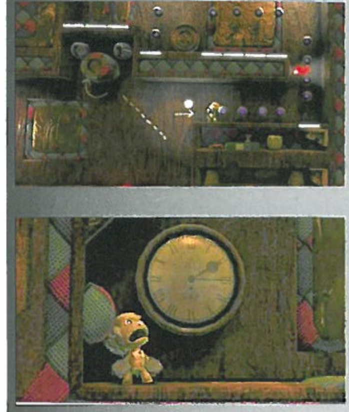
¿Qué opinas del reinicio de la saga Mortal Kombat?

A) Una compra segura, ¡estoy deseando tener el juego! - 12%
B) Seguramente lo compre, pero esperaré a los análisis antes. -10%
C) En principio no lo compraré, aunque tampoco lo descarto -31%
D) Es una saga que no me interesa -47%

EL MES QUE VIENE:
¿Ha sido una decepción Dragon Age II?
Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade



Little Big Planet 2: Nivel del mes

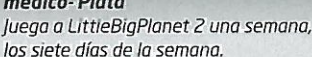


Bounce Pad Platformer: Este mes traemos un nivel algo más habitual que de costumbre, en tanto y en cuanto es una fase de plataformas en 2D pura que tranquilamente podría haber sido desarrollada por Media Molecule. Y esto es precisamente lo mejor, porque su calidad es tan apabullante o más que la de cualquier nivel del modo historia de Little Big Planet 2. Básicamente es un nivel de salto en superficies en las que nuestro sackboy rebota y en el que, a la vez que conseguimos ítems y esquivamos las trampas de fuego que nos matan, tenemos que intentar conseguir superar en un tiempo determinado, ya que el crono corre. Preciosa su ambientación, por cierto, de hogar inglés de los 80. **>Autor:** Racing Creed.

El busca logros/trofeos

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos en todas las plataformas.





Un juego al día mantiene alejado al médico- Plata
Juega a LittleBigPlanet 2 una semana, los siete días de la semana.





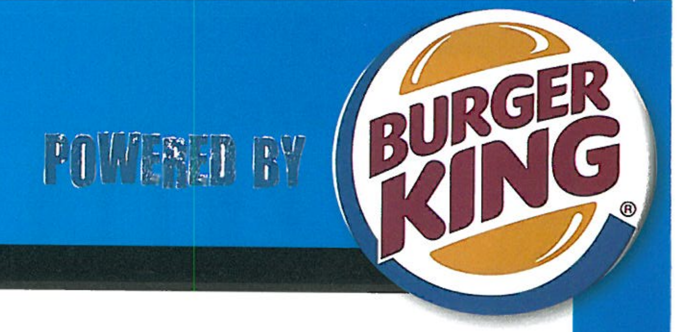
Turnabout If Fair Play- 25G/ Plata
Noquea a Keyshawn Hayes con un gancho de izquierda en el modo Champion.





Thunder run- 20G/Bronce
Escanea todos los libros de Richard Morgan en la biblioteca pública de NY.





las próximas semanas, veremos como progresan.

Nintendo

7 Al creador de Street Fighter no le gusta la cruceta de 3DS

El mundo Player

Anónimo: Hasta ayer mis hijos estaban empeñados en vender sus dos DS para comprar la nueva 3DS. Bastaron 30 segundos de demostración en una tienda para que se les quitaran las ganas. Y eso que son fans de Nintendo y sus consolas. Pero lo del 3D no aporta prácticamente nada a la jugabilidad, y casi diría que más bien perjudica la calidad de imagen. Por ahora mis hijos esperarán a que salga la 3DS2, a ver si hay más suerte...

Waken: No soy Fan de las consolas de Nintendo ni de sus juegos, pero hay que dar un aplauso a la empresa nipona ya que se dedican a revolucionar el mercado de las consolas y además saben como hacerlo. Mientras los jugones estábamos enganchados al mando con cable en la ps2 o en xbox, ellos se permitieron el lijo de sacar un mando inalámbrico y que además moviéndolo podías interactuar con la consola.
La Nintendo 3DS es el primer paso a lo que va a llegar. Vale que se quede corta respecto a al hardware, pero me gustaría saber cuanto tiempo van a tardar otras empresas en copiar el tema del 3D.
Vale, sus juegos son todo remakes de Mario, Luigi y Joshi, pero es lo que el público de Nintendo reclama. Además, los principios de las consolas son difíciles, y los juegos son bastante básicos, pero démosle un respiro y ya verás como se convierte en un éxito.
consola portátil que ofrece algo nuevo. La verdad es que la historia de Cloud en tres dimensiones sería una alegría para muchos y nosotros nos unimos a ese grupo. No hay nada, sino nuestros buenos deseos para el futuro.

8 Esto no es UK (sobre la 3DS y su precio)

El mundo Player

Anónimo: Nintendo 3DS está muy bien, yo ya la tengo y jugar en 3 dimensiones te da una perspectiva del juego que lo lleva literalmente a otra dimensión, cuando vuelves a las 2D, parece que estás jugando a otro juego muy bonito gráficamente pero al que le falta vida, esa vida que le da el 3D y al que te cuesta renunciar, además se ve muy pero que muy bien, buena jugabilidad y el 3D una vez que te adaptas es igual que mirar por una ventana.

Anónimo: También la tengo desde el sábado. A nivel grafico ha ganado mucho comparado con mi vieja DS. Incluso lo juegos originales de la DS en la 3DS dan pena. El efecto 3D está muy logrado aunque para mi gusto le falta profundidad de campo pero

Comunidad

está muy bien. La pena es que los cartuchos especiales de la DS no van en la 3DS. Por lo general no es lo mas hyper-mega-chulo. Pero está muy bien

9 Alejandro Cortina
Facebook

Hola Marca Player.
Tengo un problema con mi Playstation 3,desde que descargue la actualización 3.56 me da un mensaje de error al jugar con Call of Duty: Black Ops, AC: La Hermandad, Pro Evolution Soccer 2011 y todos los nuevos después de esa actualización. Llamé al servicio técnico y me dijeron que a lo mejor tenía la lente rota (Cosa que no creo que sea porque si no, ¿no me pasaría con todos?). ¿Me podríais decir a qué es debido? ¿Le pasa a más gente?
Muchas gracias, Alejandro. Un seguidor de Marca Player

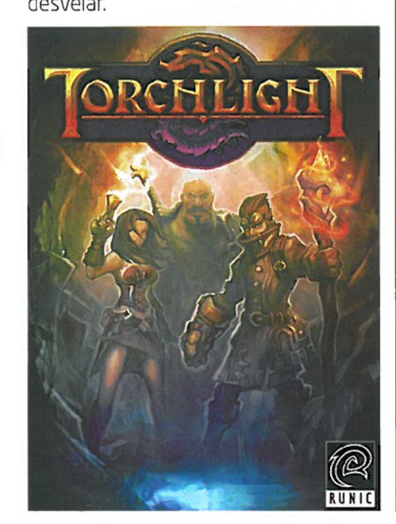
Respuesta:
Hola Alejandro. Si tu problema le ocurre a más gente, a ver si alguien te lo puede decir, nosotros al menos no hemos tenido ese problema. Sinceramente, no sabemos por qué es, pero desde luego no creemos que tengas la lente rota porque, como dices, si no no te iría ningún juego. Vuelve a llamar al servicio técnico y diles que los demás juegos sí te funcionan. De todas formas, este problema probablemente se solventará con el próximo Firmware que te descargues. Nosotros seguiremos indagando y si descubrimos algo, te lo comentamos.

Xbox 360

10 Ojete Calor
e-mail

Hola Marca Player. Aquí un fanático del rol que anda con ganas de marcha. Tengo Xbox 360 únicamente y mi juego preferido es el mítico Diablo, pero mi ordenador ya no está para muchos trotes. ¿Qué podría encontrar parecido en mi consola?
En otro orden de cosas: ¿Saldrá Diablo III en Xbox 360 antes de final de año?
Gracias por vuestras respuestas, un abrazo de un seguidor fiel.

Respuesta:
Bienvenido a nuestras páginas amigo Ojete (¿te llamas así de verdad?). En nuestra redacción también hay unos cuantos aficionados a este tipo de juegos. Tras un largo proceso de votación, nuestro favorito en este género y plataforma es Torchlight, un descargable de Xbox Live que puedes encontrar desde hace poco un par de meses en el bazar. Su precio es de 1.200 puntos, pero merece la pena. Respecto a juegos completos, tienes a la vuelta de la esquina Dungeon Siege 3, que supone el estreno de la saga en consolas de sobremesa. Su lanzamientose producirá concretamente el 17 de junio, por lo que puede ser uno de los juegos perfecto para este largo verano que nos espera a la vuelta de la esquina. Puedes leer además un avance de éste en las páginas de este mismo número de Marca Player, con nuestras impresiones sobre una beta bastante avanzada del título.
Finalmente, respectoa Diablo III, tenemos malas noticias, puesto que a pesar de los rumores, parece que se mantiene como exclusiva de PC. Por el momento los usuarios de consola tendremos que esperar novedades al respecto, aunque hasta su lanzamiento (2012) quedan muchas sorpresas que desvelar.

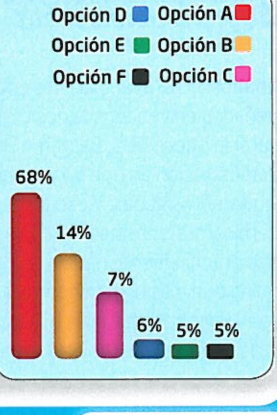


Encuesta de revogamers

¿Qué juego te ha sorprendido más en el estreno de 3DS?

A) Super Street Fighter IV 3D Edition -62%
B) Pilotwings Resort -14%
C) PES 2011 3D -7%
D) Nintendogs + Cats -6%
E) Lego Star Wars III: The Clone Wars -6%
F) Ghost Recon: Shadow Wars -5%

**Mándanos al email tu código de amigo de 3DS y sacaremos tu Mii en la revista como usuario invitado del mes.*



revogamers

11 Gordo
Encuesta Revogamers

Ahora que tengo alguno más para poder opinar, aparte de Pilotwings y Nintendogs que sabía más o menos como eran, el que me ha sorprendido y bastante es el Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars. Un 'tactics' tipo Fire Emblem, con subida de habilidades, varias unidades diferentes para controlar, multijugador 1vs1 en la misma consola, misiones de escaramuza, un buen modo historia y además que el 3D ayuda mucho a la hora de ver el terreno...
No sé, me gustan mucho los juegos así y cuando vi que había uno de este estilo ni lo dudé y no me ha defraudado para nada.

12 Kikifuenla
Encuesta Revogamers

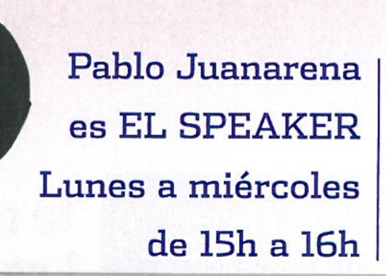
Los títulos que me han gustado más y por ello son los que me he comprado son SSF IV (increíble adaptación) y Pro Evolution Soccer 2011 3D. Quizás este último por el uso de las 3D. Pero si no eres un forofo del futbol se queda corto en modos, y al no tener online pierde mucho.

MÁNDANOS A NUESTRO MAIL
TU CÓDIGO DE AMIGO JUNTO
CON TU NOMBRE DE 3DS
Y SACAREMOS TU MII
EN LA REVISTA COMO USUARIO
INVITADO DEL MES

UN PROGRAMA DIFERENTE POR DEFINICIÓN.

speak. *verb*. **1** Hablar. **2** Decir | Comentar | Contar | Manifestar | Exponer | Relatar | Narrar. **3** Conversar | Parlar | Charlar | Platicar | Dar palique | Departir. **4** Pregonar | Divulgar | Propagar | Difundir | Airear | Dar cuenta de. **5** Orar | Conferenciar | Disertar | Perorar. **6** Locutar | Poner voz. **7** Tratar | Versar. **8** Cotillear | Chismorrear. **9** Confesar | Cantar | Largar | Desembuchar | Irse de la lengua. **10** Enrollarse | Rajar | Cascar | Chacharear | Pegar la hebra | Darle al pico.

speaker. *sust*. El que hace todo eso. [*Por antonomasia*: el que de lunes a miércoles, de tres a cuatro de la tarde, lo hace en Radio Marca sobre música, videojuegos, cine, teatro, tecnología, literatura, ecología y en gen. sobre todo aquello de lo que hablan los periodistas deportivos cuando no hablan de deporte.]





Escúchanos en tu dial, en radiomarca.com, en TDT y en tu iPhone.

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	69,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
4	R&C: Atrapados...	69,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71,99	9.3
2	F1 2010	60,99	9.3
3	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0
4	Motorstorm: Ap...	69,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSFIV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	59,95	9.5
2	Fallout NV	71,90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,90	9.4
4	Oblivion: Elder...	26,90	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	40,95	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

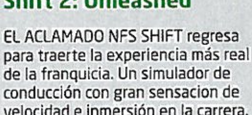
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	AC: La Hermandad	70,95	9.7
4	God of War III	39,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PLAYSTATION 3

Shift 2: Unleashed



EL ACLAMADO NFS SHIFT regresa para traerte la experiencia más real de la franquicia. Un simulador de conducción con gran sensacion de velocidad e inmersión en la carrera.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	49,95	9.5
4	New Super Mario	49,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	59,95	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,99	8.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Lego Star Wars III

MÁS DE 20 MISIONES Y 40 NIVELES extra con todas las novedades de la serie de TV. Disfruta y explora todos los detalles de la galaxia en el mejor título de LEGO hasta la fecha.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	de Blob 2: The U...	50,95	8.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,95	9.3
3	Burnout Paradise	19,95	---
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSF IV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Fallout NV	71,90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
4	Oblivion: Elder...	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	AC: La Hermandad	70,95	9.7
3	GTA IV	29,95	--
4	Batman Arkham A.	9,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Crysis 2

ERES EL ÚNICO HOMBRE QUE puede sobrevivir a los invasores alienígenas. Enfúndate el Nanotraje y usa sus increíbles poderes en la Manhattan del CryEngine 3.



Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página



te regala 10€ en Los recomendados



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Lego STW III	37,95	8.0
4	Locoroco 2	29,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	40,95	8.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Tactics Ogre: Let...	40,95	9.0
3	Invizimals	39,95	9.0
4	**FFIV: The Comp...**	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PSP

Final Fantasy IV: Complete Collection

GRAN RECOPILATORIO QUE INCLUYE el juego original FFIV junto al reciente The After Years de Wii. Disfruta dos titulazos ahora en la portátil de Sony.



NINTENDO DS

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	34,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete.	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

Okamiden

SEGUNDA ITERACIÓN Y PRECUELA del gran Okami. Encarna esta vez a Chibiterasu, el nuevo protagonista, en una genial aventura ocurrida meses antes del original.

NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	**S. Monkey Ball**	49,95	6.8
2	**Raving Rabbids**	45,95	6.5
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	**PilotWings Resort**	45,95	8.2
2	**Ridge Racer 3D**	45,99	7.7
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSFIV: 3D Editi...	45,95	9.0
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	**Ninten... +Cats**	45,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	**PES 2011 3D**	40,95	7.0
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	**Lego STW III**	50,95	7.0
2	**Dinasty Warriors**	51,90	5.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
3DS

SSFIV: 3D Edition

STREET FIGHTER HACE SU transición a 3DS manteniéndose fiel al original aunque con algunas novedades como esa especie de manager de lucha. Nuevo y viejo a la vez.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	9,95	8.8
4	**Shift 2: Unleas...**	49,95	8.7

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Fallout New Vegas	50,95	9.5
3	Dragon Age	49,95	9.4
4	Fallout 3: GoY Ed.	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego Indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Upl	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: OA	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	AC: La Hermandad	49,95	9.5
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Assassin´s Creed: La Hermandad

La espera por esta versión PC ha merecido la pena. No dejes de saber cómo continúa la historia de Ezio y Desmond Miles por el tiempo.



ENTRADAS PLATINUM

Wii,DS
Bob Esponja Botes de Choque

ABRIL
29,99 €

Golpea y derriba en esta trepidante aventura de Bob por conseguir su licencia de navegación.

PS3
God of War III



ABRIL
29,99 €

El episodio definitivo de la saga de Kratos. Mejores gráficos y un argumento excepcional.

PS3
Heavy Rain Move Edition



ABRIL
29,99 €

Espeluznante thriller para adultos con guión digno de Hollywood y en constante evolución.

PS3
Little Big Planet 2



ABRIL
39,95 €

Un genial plataformas en el que podrás crear tus propios juegos además de tus propios niveles con Sackboy en el inspirador mundo de Little Big Planet.



XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

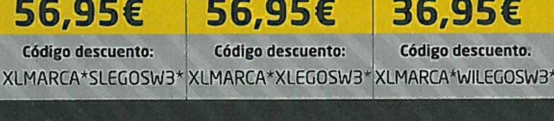
Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.



Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
NDS	~~40,99€~~	36,95€	26,95€	XLMARCA*DSOKAM*
3DS	~~45,99€~~	41,95€	31,95€	XLMARCA*3DSSTF4*
PS3	~~71,99€~~	62,95€	52,95€	XLMARCA*SCRYSIS2*
XBOX 360	~~71,99€~~	62,95€	52,95€	XLMARCA*XCRYSIS2*
PS3	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*SSHIFT2U*
XBOX 360	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*XSHIFT2U*
PC	~~50,99€~~	43,95€	33,95€	XLMARCA*PSHIFT2U*








Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PC	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*PASCH*
PS3	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*SHEROES*
PS3	~~70,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*SLEGOSW3*
XBOX 360	~~70,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*XLEGOSW3*
Wii	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*WILEGOSW3*
PS3	~~65,99€~~	58,95€	48,95€	XLMARCA*SVTEN4*
XBOX 360	~~65,99€~~	58,95€	48,95€	XLMARCA*XVTEN4*
Wii	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*WIVTEN4*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de mayo de 2011.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

Volvemos al País de las Maravillas...

20 de Mayo, 2011

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.